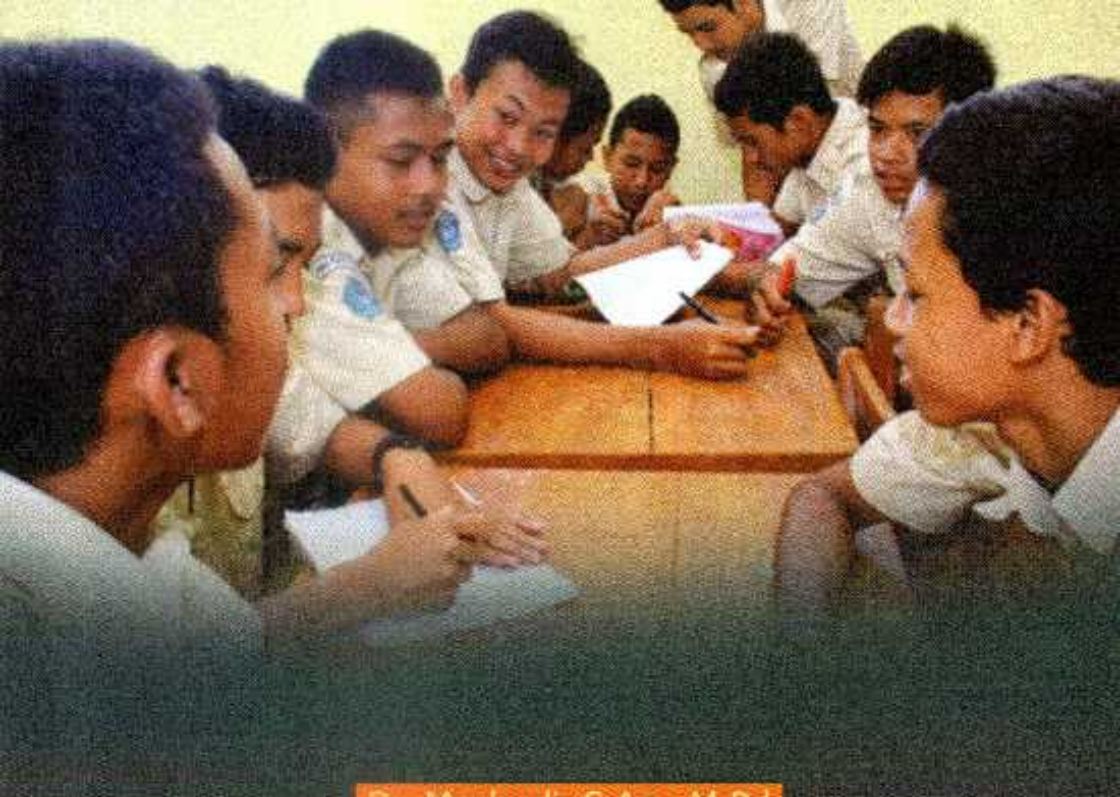


Dr. Mashudi, S.Ag., M.Pd

TEORI & MODEL PEMBELAJARAN

Langkah Sukses Pembelajaran di Madrasah/Sekolah

STAIN JEMBER PRESS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Kyai Haji Achmad Siddiq

JEMBER – INDONESIA

Dr. Mashudi, S. Ag., M.Pd

TEORI & MODEL PEMBELAJARAN

Langkah Sukses Pembelajaran di Madrasah/Sekolah

STAIN JEMBER
PRESS

TEORI DAN MODEL PEMBELAJARAN
LANGKAH SUKSES PEMBELAJARAN DI MADRASAH/SEKOLAH

Hak penerbitan ada pada STAIN Jember Press
Hak Cipta diindungi Undang-Undanga
All right reserved

Penulis:
Dr. Mashudi, S.Ag., M.Pd.

Editor:
Dr. Tikno Anianto, M.Pd

Layout :
Khairuddin

Cetakan I :
Agustus 2014

Foto cover:
Internet

Penerbit:
STAIN Jember Press
Jl. Jum'at No. 94 Mangli Jember
Telp. 0331-487550 Fax. 0331-427005
e-mail: stainjember.press87@gmail.com

ISBN : 978-602-0905-25-9

Isi diluar tanggung jawab penerbit

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan rasa Syukur, *Alhamdulillah* Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah Allah *Subhanahu Wa Taalla* penulis dapat menyelesaikan tanpa menemui hambatan yang berarti. Dengan harapan bisa menjadi bahan kajian dan rujukan pebelajar, pembelajar (praktisi pembelajaran) dalam mengembangkan khasanah keilmuan terutama media pembelajaran.

Buku ini terlahir dengan judul "*Teori dan Model Pembelajaran, Langkah Sukses Pembelajaran di Madrasah dan Sekolah*" dimaksudkan tidak lain untuk berbagi pengalaman dan sekaligus sebagi *resauce* bagi teman-teman guru, dosen, instruktur, tutor dan atau para praktisi pembelajaran agar tidak henti-hentinya berupaya meningkatkan pengetahuan,

keterampilan, kreativitas dan produktifitas begitu pula kemampuan berinovasi dalam pembelajaran.merupakan ikhtiar penulis dalam mencermati upaya reformasi pembelajaran dan sebagai bentuk perubahan paradigma lama pembelajaran menuju paradigma baru pembelajaran baru.

Dalam reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan para calon guru dan para guru saat ini yang banyak ditawari dengan aneka pilihan model pembelajaran. Juga para guru telah dapat mmemahami konsep atau teori pembelajaran sekaligus bagaimana menerapkan model dalam pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan proses belajar mengajar dalam sekolah atau madrasah dan juga dapat digunakan di perguruan tinggi. Hal ini merupakan komponen penting yang harus diketahui oleh para pembelajar dan merupakan karya nyata jika seorang pembelajar mau dan mampu untuk mengembangkannya.

Rekayas proses pembelajaran dapat di desain oleh guru (pembelajar) sedemikian rupa. Idealnya teori dan model pembelajaran untuk siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan yang memiliki prestasi sedang dan rendah walaupun untuk memahami konsep yang sama, karena siswa memiliki keunikan yang berbeda. Hal ini menunjukan bahwa pemahaman guru terhadap pendekatan, taktik pembelajaran dan model pembelajaran tidak bisa diabaikan.

Kehadiran buku ini menekankan pada pemahaman konsep dan langkah aplikasi dalam mengembangkan pembelajaran. Juga terbagi dalam Duabelas Bab, yang masing-masing bab dilengkapi dengan sub-sub bab yang saling berkaitan guna mempertajam untuk pemahaman konsep.

Dalam membaca buku ini, para pembaca perlu membaca secara utuh yang dimulai dari bagian awal hingga akhirsecara berurutan. Sebab sajian dalam buku ini disusun berdasarkan urutan tahapan dan pemahaman secara teoritis dan praktis.

Dalam penyusunan buku ini, banyak pihak yang telah memberikan kontribusinya (banyak terlibat) dan selalu memberikan motivasi, petunjuk, bimbingan dan arahan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu kami haturkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan buku ini (orang tua teman sejawat, para guru, serta keluarga).

Semoga dengan kehadiran buku ini bermanfaat bagi pengemban pembelajaran baik calon guru, guru, orang tua dan umumnya pada kita semua. Selain itu juga kepada para pembaca diharapkan kritik dan sarannya demi penyempurnaan buku ini. Semoga Allah SWT mencatatnya sebagai amal ibadah bagi kita semua. Amien

PENGANTAR
REKTOR STAIN JEMBER

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Dzat Yang Maha Memberi atas segala limpahan nikmat, karunia dan anugerah pengetahuan kepada hamba-Nya, Sholawat serta salam se moga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, serta para sahabatnya yang telah mengarahkan umat manusia kepada jalan yang benar melalui agama Islam.

Program GELARKU, Doktorisasi, penambahan program studi (Prodi), dan program lainnya yang digelar di setiap unit adalah upaya untuk menyambut peningkatan status STAIN Jember menjadi IAIN. Boleh dikatakan, berbagai program itu

diakselerasikan dengan kekuatan sumber daya manusia di kampus yang memang sudah selayaknya "alih staus" dari yang ada.

Program Gerakan Lima Ratus Buku (GELARKU) ini terlahir dari semangat untuk menumbuhkan atmosfir akademik di kalangan civitas akademika, termasuk tenaga kependidikan. Dan program GELARKU periode 2014 ini merupakan program periode kedua sejak dicanangkan sebagai program unggulan tahun 2013. Karenanya, GELARKU merupakan program yang dimaksudkan untuk memberikan target yang jelas terhadap karya akademik yang dapat dihasilkan warga kampus. Hal ini sekaligus mendorong semua warga kampus untuk terus berkarya. Setidaknya, program ini sebagai rangkaian dari program yang sudah dicanangkan, yakni "Doktorisasi di Kampus Santri", sebagai salah satu ukuran bahwa di masa kepemimpinan kami ti dak ada lagi dosen yang bergelar magister.

Diakui atau tidak perguruan tinggi bukan sekedar lembaga pelayanan pendidikan dan pengajaran, tetapi juga sebagai pusat penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. STAIN Jember sebagai salah satu pusat kajian berbagai disiplin ilmu keislaman, selalu dituntut berupaya menghidupkan budaya akademis yang berkualitas bagi civitas akademika.

Untuk itu, dalam kesempatan ini, saya mengajak kepada kepada seluruh warga kampus untuk memanfaatkan program GELARKU ini sebagai pintu lahirnya kreatifitas yang tiada henti dalam melahirkan gagasan, pemikiran, ide-ide segar dan mencerdas- kan untuk ikut memberikan kontribusi dalam pembangunan peradaban bangsa. Siapapun, anak bangsa

memiliki peran dan fungsi masing-masing dalam menata bangunan intelektual melalui karya-karya besar dari kampus Mangli ini.

Namun demikian, terdapat dua parameter untuk menilai kualitas karya akademik. *Pertama,* produktivitas karya-karya ilmiah yang dihasilkan sesuai dengan latar belakang kompetensi ke- ilmuan yang dimiliki. *Kedua,* apakah karya-karya tersebut mampu memberi pencerahan kepada publik, yang memuat ide energik, konsep cemerlang atau teori baru. Maka kehadiran buku ilmiah dalam segala jenisnya bagi civitas akademika maupun tenaga kependidikan merupakan sebuah keniscayaan.

Pada kesempatan ini, kami sampaikan apresiasi positif kepada para dosen, mahasiswa, dan karyawan yang telah mencurahkan segala pikiran untuk menghasilkan karya buku dan kini diterbitkan oleh IAIN Jember Press. Salam hangat juga kepada warga "Kampus Mangli" yang merespon cepat program yang kami gulirkan, yakni GELARKU (Gerakan Lima Ratus Buku) sebagai ikhtiar kami menciptakan iklim akademik, yakni mengha- silkan karya dalam bentuk buku.

Karya buku ini akan terus berlangsung dan tidak boleh berhenti. Sebab, buku adalah "pintu ilmu" untuk membuka gerbang peradaban bangsa. Buku adalah jembatan meluaskan pemahaman, mengkonstruksi pemikiran, dan menajamkan akal analisis terhadap beragam fenomena yang ada di sekitar hidup dan kehidupan kita.

Dan tentu saja, karya-karya yang ditulis oleh berbagai pihak diharapkan akan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan atau dunia akademik bersamaan dengan

program GELARKU (Gerakan Lima Ratus Buku) yang dicanangkan STAIN Jember dalam lima tahun kedepan. Program GELARKU ini diorientasikan untuk meningkatkan iklim akademis di tengah-tengah tantangan besar tuntutan publik yang menginginkan "*referensi intelektual*" dalam menyikapi beragam problematika kehidupan masyarakat di masa-masa mendatang.

Akhirnya, kami ucapkan selamat kepada para penulis buku yang ikut memperkaya GELARKU sebagai program intelektualitas. Dengan harapan, STAIN Jember makin dikenal luas, tidak hanya skala nasional, tetapi juga internasional. Dan, yang lebih penting, beraneka "warna pemikiran" yang terdokumentasi dalam buku ini menjadi referensi pembaca dalam memaknai setiap problematika kehidupan.

Jember, Agustus 2014
Rektor STAIN Jember

Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM

DAFTAR ISI

Bab 1
HAKIKAT STRATEGI, GAYA, MODEL DALAM PEMBELAJARAN, 1
A. Arti Strategi, Gaya, Model Dalam Pembelajaran, 4
B. Macam-Macam Gaya, Model, Dan Keragaman Pembelajaran, 11

Bab 2
PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN, 21
A. Munculnya Pembelajaran Modern, 22
B. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, 28

C. Proses Pembelajaran Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi, 32

Bab 3
PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA GURU MENUJU PEMBELAJARAN PADA SISWA, 41
A. Pembelajaran Berpusat Pada Guru, 42
B. Pembelajaran Berpusat pada Siswa, 46

Bab 4
TEORI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL), 69
A. Latar Belakang Filosofis Dan Psikologis, 69
B. Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (Ctl), 75
C. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual, 79
D. Komponen Pembelajaran Kontekstual, 80
E. Perbedaan Kontektual Dengan Pendekatan Konvensional, 84

Bab 5
MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION), 87
A. Konsep Pembelajaran Langsung, 87
B. Tahapan Pembelajaran Langsung, 92
C. Tujuan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction), 96
D. Sintaks Model Pengajaran Langsung /Direct Instruction, 97

Bab 6
PEMBELAJARAN MODEL EKSPOSITORI, 107
A. Konsep Pembelajaran Model Ekspositori, 107
B. Langkah-Langkah Penerapan Strategi Ekspositori, 110
C. Pengetahuan Awal, 117
D. Motivasi Berprestasi, 120
E. Kerangka Berpikir Teoritik, 129

Bab 7
MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI, 131
A. Pembelajaran Berbasis Inquiri, 131
B. Landasan Filosifis Kontruktivistik Dalam Metode Inquiry, 135
C. Ciri-Ciri Pembelajaran Inkuiri, 138
D. Jenis-Jenis Pembelajaran Inkuiri, 139
E. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Inkuiri, 143
F. Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri, 145
G. Keunggulan Dan Kelamahan Model Inquiry, 147

Bab 8
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF, 149
A. Konsep Strategi Pembelajaran Kooperatif, 149
B. Model Pembelajaran Kooperatif, 152
C. Perspektif Pembelajaran Kooperatif, 160
D. Manfaat Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif, 166
E. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw, 169*
F. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Prestasi

Belajar, 178
G. Interaksi Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Kemampuan Penalaran Terhadap Prestasi Belajar, 181
H. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Keterampilan Sosial, 182

Bab 9
PEMAHAMAN KONSEP, DAN MOTIVASI BERPRESTASI DALAM BELAJAR DAN PEMBELAJARAN, 185
A. Pemahaman Konsep, 185
B. Kemampuan Penalaran Terhadap Pemahaman Konsep, 191
C. Motivasi Berprestasi, 193
D. Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran, 201
E. Prestasi Belajar, 206

Bab 10
PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN, 209
A. Konsep Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan, 209
B. Landasan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan, 2017
C. Integrasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Kontekstual, 224

Bab 11
MODEL /CARA MENGAKTIFKAN BELAJAR DI KELAS, 253

Bab 2
PENGELOLAAN KOMUNIKASI, DAN PENGELOLAAN KELAS, 289
A. Pengelolaan Komunikasi, 289
B. Pengelolaan Kelas, 293

DAFTAR RUJUKAN, 307
TENTANG PENULIS, 313

Bab 1

HAKIKAT STRATEGI, GAYA, MODEL DALAM PEMBELAJARAN

Mencermati beberapa konsep pembelajaran sebagaimana yang, dapat dimaknai bahwa didalam pembelajaran terdapat interaksi antara pebelajar dan Pembelajar, melibatkan unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran menggambarkan kegiatan pembelajar mengajar dan siswa sebagai pebelajar dan unsur-unsur lain yang saling mempengaruhi.

Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, karena didalamnya terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling terkait antara komponen yang satu dengan komponen yang lain dan saling ketergantungan. Menurut Banathy "*A system is integrated set of element that interact wich each other*" hal tersebut terkait dengan iklim pembelajarn.

Iklim pembelajaran guru berpengaruh sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar (Wahab, 1986), Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Untuk itu dibawah ada pembedaan istilah pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik dan model pembelajaran *pertama:*Pendekatan Pembelajaran: Dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. *Kedua:* Strategi Pembelajaran :Merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran

ketiga: Metode Pembelajaran: Dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran Contoh : ceramah,

demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, brainstorming, debat, seminar, bermain peran (*role play*), studi kasus. *Keempat:* Teknik Pembelajaran: Dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik Contoh : penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.

*Kelima:*Taktik Pembelajaran : Merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual Contoh : terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi, sementara yang satunya lagi kurang memiliki *sense of humor*, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu. *Keenam:* Model Pembelajaran: Merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Ragam diatas sebagai kunci untuk memahami istilah-istilah dalam pembelajaran. Berikut ini secara jelas kami sampaiakan (1) Strategi Pembelajaran, (2) gaya pembelajaran, (3)model pembelajaran.

A. ARTI STRATEGI, GAYA, MODEL DALAM PEMBELAJARAN

1. Strategi Pembelajaran

Strategi ditinjau dari asal katanya. Berasal dari bahasa Yunani "*strategi*" yang berarti suatu senni atau kiat untuk mengelola rencana guna mencapai suatu tujuan (Freiberg dan Driscoll, 1992:5). Istilah strategi sebagaimana banyak istilah lainnya, sering digunakan dalam berbagai konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Banyak ahli mengemukakan definisi strategi sesuai dengan konteks kebahasaan dan sisi pandangnya masing-masing. Dalam konteks pembelajaran, Welton dan Mallan (1996:219-220) mengartikan strategi mengajar sebagai aktivitas yang dirancang untuk membantu siswa mencapai hasil yang diharapkan. Sedangkan Moedjiono dan Dimyati (1883:2-3) mengartikan strategi pembelajaran sebagai kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentukan sistem intruksional. Untuk itu guru menggunakan siasat tertentu. Raka Joni (1993:2-3) mengemukakan bahwa strategi belajar mengajar berarti pola umum perbuatan guru murid di dalam perwujudan kegiatan mengajar. Sifat umum pola tersebut berkaitan dengan macam dan urutan di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.

Menurut pandangan Margaret (1996:290) strategi pembelajaran berfungsi untuk membantu guru mengoptimalkan penggunaan metode-metode dan sumber-sumber belajar dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan beberapa definisi yang dikumukakan tersebut, pengertian strategi pembelajaran mengandung dua aktifitas

atau kegiatan, yaitu kegiatan guru/perancang di dalam merancang pembelajaran dan kegiatanguru di dalam pelaksanaan pembelajaran atau yang diistilahkan oleh Moedjono dan Dimyati (1993:3) sebagai strategi belajar mengajar pada dimensi perancangan dan strategi belajar mengajar pada dimensi pelaksanaan. Dalam kenyataan sehari-hari di sekolah, kegitan guru di dalam pelaksanaan pembelajaran ada yang memang dengan sengaja dirancang dan ada yang tidak dirancang, bahkan kadang kala tidak sengaja oleh guru, tetapi selalu muncul di dalam pelaksanaan pembelajaran.

Strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan ini meliputi strategi pengerganisasian, penyampaian dan pengelolaan pembelajaran. Strategi pengorganisasian pembelajaran adalah kegiatan guru dalam mengorganisasikan pembelajaran dalam bentuk pembuatan progam tahunan, progam semester,, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran, cara ,mengembangkan, mengelola materi, dan menentukan langkah-langkah pembelajaran, memilih serta memanfaatkan sumber dan media pembelajaran.

Strategi penyampaian pembelajaran adalah kegiatan guru dalam interaksi dan relasi proses belajar mengajar di dalam kelas atau di luar kelas, dengan menggunakan berbagai variasi metode, pemanfaatan media dan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan penutup pembelajaran.

Strategi pengelolaan pembelajaran adalah perpaduan strategi pengorgnisasian dan strategi penyampaian

pembelajaran sebagai aktivitas guru terhaadap hasil pembelajaran, guna mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, sehingga dapat digunakan sebagai bahan penyususnan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Perolehan hasil dilakukan secara konsisten sistematik, dan terprogam dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugasm proyek dan /atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan stendar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran. Pembelajaran aktif,kreatif, efektif dan menyenangkan memberi asumsi dasar bahwa belajar: proses individu, belajar: proses sosial, belajar: menyenangkan, belajar: tak pernah berhenti, belajar:siswa aktif, belajar: membangun konsep/pengetahuan. Belajar adalah interaksi antara siswa dengan sumber belajar; manusia (guru, teman sebaya, adik/kakak, orang tua), benda (bukum manipulatif material/model. *Concrete* material, picture, video/audio, bayangan/abstrak), peristiwa (fiksi/nyata, masa lalu/kini/mendatang), sehingga terkonstruksi makna yang dengan itu siswa berkembang sesuai dengan potensi optimalnya dan pada gilirannya bermanafaat untuk kehidupannya.

Desain proses penyelenggaraan pendidikan hendaknya terencana dan diarahkan untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar. Hal ini berarti bahwa pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang ter-

jadi pada diri sendiri siswa. Dengan demikian, dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang. Pendidikan yang hanya mementingkan salah satu diantaranya, tidak akan dapat membentuk manusia yang berkembang secara utuh sesuai dengan tujuan yagn akan dicapainya.

Strategi penciptaan pembelajaran dan suasana belajar handaknya diarahkan agar supaya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini, berarti bahwa proses pendidikan harus berorientasi kepada siswa (*student active learning*). Guru dalam proses pembelajaran harus mengguna-kan metode yang bervariasi, sekali waktu ceramah, kemudian diskusi atau Tanya jawab, kerja kelompok atau metode lainnya. Media dan sumber belajar-pun, bukan hanya dari buku, tetapi dapat juga bersuber dari berbagai sumber seperti Koran, majalah, atau sumber langsung dari alam sekitar. Aktivitas siswa-pun bukan hanya mendengarkan dan mencatat apa yang ditulis guru dipapan tulis, melainkan juga berkesempatan mengeluarkan pendapat di depan siswa lain dalam kelompoknya, ataupun diluar kelompoknya dalam satu kelas. Dalam hal ini, semua siswa mencari sendiri sumber belajar mendiskusikan dengan kawan-kawannya, membuat rangkuman dan menulisnya dalam lembar kertas yang akan dilaporkan dihadapan teman-temannya.

Proses belajar mengajar bukan hanya dimaksudkan agar siswa semata-mata dapat memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, tetapi pada akhirnya dapat melakukan atau mengerjakan sendiri, dapat menjadi dirinya sendiri sesuai dengan potensi bakat dan minat yang dimiliki, dan berkemampuan untuk hidup bersama dalam masyarakat yang se-

makin majemuk.

Dengan memperhatikan realitas dan fenomena siswa dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, maka idealnya, siswa seharusnya aktif, kreatif, dinamis, proaktif, inovatif, sensitive, adaptif, agresif, selalu ingin tahu dan imajinatif. Terkait dengan hal tersebut, Alwisol (2004;2) berpendapat bahwa manusia mempunyai kemampuan untuk menentukan nasibnya sendiri, bahwa hakikatnya yang terdalam dari manusia adalah sifatnya yang bertujuan agar dapat dipercaya dan mengejar kesempurnaan diri. Dengan demikian, setiap individu sudah selazimnya memiliki kebebasan, mampu berpikir nasional, utuh, dinamis subjektif, dan proaktif.Namun faktanya, proses penyelenggaraan pembelajaran dan pengelolaan kelas tampaknya masihnya belum menggali dan mengembangkan potensi dasar internal dan eksternal yagn dimiliki siswa.Untuk itu, seyogyanya pendidik mampu mengembangkan dan menggali potesi dasar internal dan eksternal yagn berorientasi pada kemadirian, kecakapan hidup dalam lingkungan kehidupan yang ada, yaitu alam sekitarnya tempat siswa hidup dan dibesarkan.

Metode mengajar bermain peran, bercerita, atau permainan, jarang digunakan dalam pembelajaran.Padahal metode tersebut sangat bermanfaat bagi siswa di kelas rendah.Dengan sedikit pengecualian, guru takhanya kurang memperhatikan perbedaan individu siswa.Siswa yang cepat menyelesaikan tugasnya sering harus duduk menunggu, tanpa ada tugas tambahan, sampai semua siswa selesai.Sebaliknya, siswa yang lambat kurang mendapatkan pelayanan yang memadai (Depdiknas, 2006).

Sekolah seharusnya bertanggung jawab untuk menumbuh kembangkan kesenangan siswa untuk belajar, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan dan bakatnya secara optimal, menumbuhkan kecintaan siswa untuk belajar, akan membentuk karakter yang kreatif, motivasi tinggi untuk terus mencari tahu, rasa tidak puas dengan ilmu yang diperolehya, serta sikap kerja keras dan pantang menyerah. Karena itu, sistem pembelajarn klasikal yang menganggap siswa sebagai individu pasif dan gelas kosong yang perlu diisi, yang tidak dapat merangsang siswa untuk cinta belajar, tidaklah layak untuk diterapkan, karena cenderung menjadikan siswa bersikap pasif (diam tidak berani bertanya, mengeluarkan idea/menjawab), tidak kritis (bersifat monoton), dan tidak kreatif (hanya mencatat, menerima tugas dan mengerjakan).

Dalam proses pembelajaran, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombaknya. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pembelajaran seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan guru, khususnya terkait dengan kamampuan guru dalam merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena yakin bahwa tidak semua tujuan bisa dicapai dengan hanya satu strategi tertentu.

2. Gaya Mengajar

Gaya mengajar adalah bentuk penampilan guru saat proses belajar mengajar baik yang bersifat kurikuler maupun psikologis. Gaya mengajar yang bersifat kurikuler adalah guru mengajar yang disesuaikan dengan tujuan mata pelajaran ter-

tentu. Sedangkan gaya mengajar yang bersifat psikologis adalah guru mengajar yang disesuaikan dengan motivasi siswa, pengelolaan kelas, dan evaluasi hasil belajar mengajar (Subliyanto, 2012).

Sesuai dengan perannya, guru harus mampu memperlihatkan penting-nya mata pelajaran dan niat untuk belajar melalui sikap positif dan antusiasme pada saat mengajar. Dengan demikian, siswa akan ikut termotivasi serta mencon-toh apa yang ditunjukkan oleh gurunya. Mudahnya, gaya guru mengajar dapat dikatakan sebagai sebuah gaya kepimpinan.

Tiap - tiap gaya mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sehingga akan lebih bijak apabila seorang guru mampu mengkombinasi-kan beberapa gaya mengajar. Tidak hanya terlalu terpaku pada salah satu gaya mengajar. Karena guru merupakan sosok penting dalam mendidik dan membentuk karakter seorang murid. Dan diharapkan dapat mengembangkan gaya,model dan keragaman pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh aktifitas pemmbelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru yang bermuara pada terjadinya proses belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa

dapat meraih hasil belajar yang optimal (Aunurrahman, 2010:140).

4. Ragam Pembelajaran

Ragam pembelajaran adalah bermacam-macam model pembelajaran yang perlu digunakan didalam pembelajaran, agar tidak terjadi suasana yang membosankan didalam proses belajar mengajar.

B. MACAM-MACAM GAYA,MODEL, DAN KERAGAMAN PEMBELAJARAN.

1. Gaya Mengajar

Gaya-gaya mengajar dapat dibedakan ke dalam empat macam, yaitu: (a) gaya mengajar klasik, (2) gaya mengajar teknologis, (3) gaya mengajar personalisasi, (4) dan gaya mengajar interaksional

a. Gaya Mengajar Klasik

Guru dengan gaya mengajar klasik masih menerapkan konsepsi sebagai satu-satunya cara belajar dengan berbagai konsekuensi yang diterimanya. Guru masih mendominasi kelas dengan tanpa memberi kesempatan pada siswa untuk aktif sehingga akan menghambat perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Gaya mengajar klasik tidak sepenuhnya disalahkan manakala kondisi kelas yang mengharuskan seorang guru berbuat demikian, yaitu kondisi kelas dimana siswanya mayoritas pasif.

Gaya mengajar klasik mempunyai dua macam aliran, yaitu: (1)Aliran perenialism yang menekankan pada penyampaian budaya yang berpusat pada kemanusiaan (humanity),

dan (2) Aliran essentialism yang menekankan pada penyampaian budaya yang berkenaan dengan science.

Dalam *aliran perenialismis* pelajaran banyak mengenai dasar pembentukan intelek dan komunikasi dengan dunia luar. Tujuan pendidikan perenialism adalah memperbaiki intelek dengan mendisiplin mentalnya. *Aliran essentialism* lebih berisi informasi yang bersifat praktis, dengan tujuan mendidik ketrampilan yang esensil dan berguna untuk hidup produktif. Pendidikan klasik berisi mata pelajaran yang disusun dan ditentukan oleh para ahli. Pada pendidikan klasik lebih menekankan guru sebagai model dan siswa dituntut untuk meniru guru.

b. Gaya Mengajar Teknologis

Fokus gaya mengajar ini pada kompetensi siswa secara individu. Bahan pelajaran disesuaikan dengan tingkat kesiapan anak. Peranan isi pelajaran adalah dominan.Oleh karena itu bahan disusun oleh ahlinya masing-masing. Peranan siswa disini adalah belajar dengan menggunakan perangkat atau media. Dengan hanya merespon apa yang diajukan kepadanya melalui perangkat itu,siswa dapat mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dalam kehidupan.Peranan guru hanya sebagai pemandu (guide), pengarah (director), atau pemberi kemudahan (facilitator) dalam belajar karena pelajaran sudah diprogram. Pendidikan teknologis memandang bahwa pendidikan merupakan cabang terpenting dari scientific technology.

Perkembangan penggunaan istilah teknologi pendidikan ini melalui 3 kategori: (1)Penggunaan Audio Visual Aids dikelas untuk memperjelas informasi dan merangsang ber-

pikir, (2)Penggunaan bahan-bahan terprogram, (3)Penggunaan Komputer dalam pendidikan

c. Gaya Mengajar Personalisasi

Guru yang menerapkan gaya mengajar personalisasi menjadi salah satu kunci keberhasilan pencapaian prestasi belajar siswa. Guru memberikan materi pelajaran tidak hanya membuat siswa lebih pandai semata-mata, melainkan agar siswa menjadikan dirinya lebih pandai. Guru dengan gaya mengajar personalisasi ini akan selalu meningkatkan belajarnya dan juga senantiasa memandang siswa seperti dirinya sendiri. Guru tidak dapat memaksakan siswa untuk menjadi sama dengan gurunya, karena siswa tersebut mempunyai minat, bakat, dan kecenderungan masing-masing.

Ada dua aliran dari personalisasi, yakni *aliran progressive dan aliran romantic*. Golongan progressive (Tokohnya ialah *John Dewey*) memandang bahwa situasi mengajar berfungsi menentukan disiplin dan arah pengalaman belajar yang dapat menuntun atau menentukan struktur intelegensi. Golongan Romantik (Tokohnya ialah *J.J Russeau*) memandang bahwa anak harus bebas. Peranan guru adalah menyiapkan lingkungan agar anak dapat memperoleh pengalaman.

Tujuan utama pengajaran personalisasi mengembangakan pribadi siswa secara utuh, sehingga dia dapat menangani masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.Oleh karenanya pengembangan kemampuan berfikir sebagai suatu sarana dalam mematangkan pribadi mempunyai maksud luas, dan dilakukan melalui kegiatan yang kompleks, seperti melalui metode discovery. Masalah yang dipelajari pun menyangkut segi kehidupan real yang dihadapi.Dengan

demikian dapat terpenuhi minat dan kebutuhan psikologis siswa.

d. Gaya Mengajar Interaksional

Gaya mengajar interaksional lebih mengedepankan dialogis dengan siswa sebagai bentuk interaksi yang dinamis. Guru dan siswa atau siswa dengan siswa saling ketergantungan, artinya mereka sama-sama menjadi subyek pembelajaran dan tidak ada yang dianggap baik atau sebaliknya. Dalam hal ini guru menyodorkan masalah kepada siswa, selanjutnya dengan proses diskusi, siswa mengemukakan pendapat, menanggapi dan menyela atau mendukung pendapat lain, sehingga ditemukan kesimpulan tentang masalah yang dibahas itu. Dasar pandangan pengajaran interaksional adalah bahwa hasil belajar diperoleh melalui antara guru-siswa, dan siswa-siswa lain, juga interaksi antara siswa dengan kehidupannya.

Bahan belajaran dalam pendidikan interaksional tidak disusun berdasarkan suatu subjek tertentu. Melainkan dikembangkan dari masalah sosio-kultural yang bersifat kontemporer. Berdasarkan masalah itu diharapkan dapat ditemukan ide baru yang merupakan modifikasi dari berbagai ide yang muncul dan berkembang. Oleh karena itu tidak dijumpai kurikulum formula yang tersusun secara sistematis.

Secara psikologis, perkembangan mental anak dipandang sejalan dengan perkembangan segi kognitifnya. Manusia tumbuh dan berkembang dengan interaksinya dengan lingkungan, dan interaksi ini dapat memungkinkan terjadinya kematangan pada diri individu itu sendiri, terutama dalam menghadapi realita kehidupan (Subliyanto, 2012).

1. Model Pembelajaran.

Ada banyak model pembelajaran yang berkembang saat ini diantaranya :

a. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi se-langkah.

Pembelajaran langsung tidak sama dengan metode ceramah, tetapi cera-mah dan resitasi (mengecek pemahaman dengan tanya jawab) berhubungan erat dengan model pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cukup rinci terutama pada analisis tugas. Pembelajaran langsung berpusat pada guru, tetapi harus tetap menjamin keterlibatan siswa. Jadi lingkungan belajar harus diciptakan yang berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan kepada siswa.

Ciri-ciri pembelajaran langsung : (a)Adanya tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian hasdil belajar, (b)Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, (c)Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendunkung berlangsung dan berhasilnya pembelajaran, (d)Pada model pembelajaran langsung terdapat fase-fase yang penting. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan tujuan, latar belakang pembelajaran, dan juga menyiapkan siswa untuk memasuki materi baru dengan mengingatkan kem-bali pada hasil belajar

yang telah dimiliki siswa yang relevan dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi). Fase ini dilakukan untuk memberi motivasi pada siswa untuk berperan penuh pada proses pembelajaran.

Setelah itu dilanjutkan dengan presentasi materi ajar atau demonstrasi ketrampilan tertentu. Pada fase mendemonstrasikan pengetahuan, hendaknya guru memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa,sehingga akan memberi dampak yang positif terhadap proses belajar siswa. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan latihan dan memberi umpan balik terhadap keberhasilan siswa. Pada fase ini siswa diberi kesempatan untuk mene- rapkan pengetahuan atau keterampilan yasng telah dipelajarinya dalam kehidupan nyata.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutama-kan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk men- capai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuik mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah utnuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah (tugas). Dengan interaksi yang efektif dimungkinkan semua kelompok dapat menguasai materi pada tingkat yang relatif sejajar.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah: (1)Belajar

dengan teman, (2)Tatap muka antar teman, (3)Mendengarkan antar anggota, (4)Belajar dari teman sendiri dalam kelompok, (5) Belajar dalam kelompok kecil, (6) Produktif berbicara atau mengemukakan pendapat/gagasan, (7) Siswa membuat keputusan, dan (8)Siswa aktif.

c. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah.

Ciri-ciri utama pembelajaran berdasarkan masalah adalah meliputi suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan keterkaitan antar disiplin. Penyelidikan autentik, kerjasama, dan menghasilkan karya dan peragaan. Pembe-lajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa.

Pembelajaran berdasarkan masalah bertujuan : (1)Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, (2)Belajar peranan orang dewasa yang autentik, dan (3)Menjadi pembelajar yang mandiri.

Pada model pembelajaran berdasarkan masalah terdapat lima tahap utama yang dimulai dengan tahap memperkenalkan siswa dengan suatu masalah dan diakhiri dengan tahap penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

Kelima langkah dari model pembelajaran berdasarkan masalah antara lain :

1) Orientasi siswa kepada masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat aktif dan kreatif dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas bela-jar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model ,dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

d. Model Pembelajaran Jigsaw.

Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Sesuai dengan namanya, teknis penerapan tipe pembelajaran ini maju mundur seperti gergaji. Langkah- langkah penerapan model pembelajaran Jigsaw yaitu:

1) Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4 – 6 orang
2) Masing- masing kelompok mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut dengan kelompok ahli.
3) Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
4) Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke ke-lompok masing- masing, kemudian men-jelaskan materi kepada rekan ke-lompoknya.
5) Guru memberikan tes individual pada akhir pembelaja-ran tentang materi yang telah didiskusikan.

Kunci pembelajaran ini adalah interpedensi setiap siswa terhadap anggota kelompok untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tes dengan baik. Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pem-belajaran Jigsaw memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar,karena sudah ada kelom-pok ahli yang bertugas menjelaskan ma-teri kepada rekan-rekannya
2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
3) Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Dalam penerapannya sering dijumpai beberapa perma-salahan yaitu : (1)Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung me-ngontrol jalannya diskusi. Untuk

mengantisipasi masalah ini guru harus benar- benar memperhatikan jalannya diskusi. Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan jika tidak mengerti. (2)Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan ma-teri, agar materi dapat tersampaikan secara akurat. (3)Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar siswa yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi dan (4) Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Bab 2

PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa proses pembelajaran di sekolah sampai saat ini cenderung berpusat kepada guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi-materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua pengetahuan. Memang pembelajaran yang berorientasi target

penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang.

Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang mereka pelajari bukan mengetahuinya, oleh karena itu para pendidik telah berjuang dengan segala cara dengan mencoba untuk membuat apa yang dipelajari siswa disekolah agar dapat dipergunakan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Salah satu prinsip paling penting dari psikologi pendidikan adalah pembelajar tidak boleh semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Guru dapat membantu proses ini dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa, dengan memberikan ide-ide, dan dengan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan sendiri ide-ide, dan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri dalam belajar. Guru dapat memberikan kepada siswa tangga yang dapat membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, tetapi harus di upayakan sendiri siswa yang memanjat tangga itu.

A. MUNCULNYA PEMBELAJARAN MODERN

Pada awalnya pembelajaran yang dilaksanakan lembaga pembelajaran berlangsung secara tradisional. Pembelajaran ini mementingkan hafalan, ceramah dan banyak mengedepankan

kecenderungan indoktrinasi. Orientasi pembelajaran terletak pada dominasi guru *(teacher-oriented).* Siswa dipandang sebagai objek didik yang pasif dan cukup menerima dan menjalankan saja apa yang diajarkan dan dikehendaki guru.Penerapan pembelajaran demikian tentunya bisa memasung kreatifitas siswa. Siswa akan ketinggalan dari kemajuan yang sudah dicapai oleh dunia di luar sekolah.

Belajar di sekolah dengan tatap muka secara teratur antara pembelajar dan pebelajar, juga dimaknai sebagai belajar tradisional. "Tradisional" karena telah berlangsung sejak ratusan tahun lalu, ketika selalu dituntut adanya gedung dengan ruang kelas yang dilengkapi bangku dan papan tulis, guru yang bertugas mengajar, dan siswa yang dikelompokkan dalam tiap kelas dan duduk dengan rapi (Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, 2011). Dengan kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran semakin banyak, lembaga yang menyelenggarakan pembelajaran tradisonal harus melayani berbagai kebutuhan belajar masyarakat.

Untuk mengatasi itu maka muncul kegiatan pembelajaran modern dengan cara *on line* atau *online learning* lewat internet dengan cara berjejaring. Latar belakang perkembangan konsep pembelajaran berjejaringan yang **pertama** adalah *globalisasi.* Dalam konsep ini, manusia dituntut agar menyadari lingkungannya sebagai lingkungan global. Latar belakang **kedua**,*belajar*, yang pada hakikatnya merupakan bagian terpenting dalam proses sosial. Belajar merupakan kegiatan interaksi yang termediasi dalam lingkungan sosial. Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan interaksi sosial yang

meluas dan beragam. Dengan demikian, kegiatan belajar merupakan interaksi antara pembelajar *(learner),* interaksi dengan kelompok, interaksi dengan isi ajaran, dan interaksi dengan berbagai sumber belajar termasuk nara sumber dan program. Latar belakang **ketiga** adalah *pengakuan setiap orang harus memperolehkesempatan untuk membangun potensi dirinya.* Tentunya membangun potensi diri secara maksimal (Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, 2011:53). Dengan demikian pembelajaran modern berorientasi agar manusia selalu mau belajar dan memiliki wawasan perubahan sebagaimana lingkungan sosialnya yang berubah.

Di abad XXI ini sudah banyak terjadi kemajuan yang mengejutkan berupa perubahan-perubahan di berbagai bidang. Alfin Toffler sebagaimana dikutip Abd. Halim Soebahar mengidentifikasikan tiga fase gelombang perkembangan peradaban manusia, yakni *fase pertanian, fase industri dan fase informasi.* Dalam fase ke tiga, yaitu informasi, menjadi primadona serta penentu sukses dan pengaruh. Kekuasaan tidak ditentukan oleh kekayaan materi seperti pada fase sebelumnya (Abd. Halim Soebahar, 2009:270). Orang yang mampu menguasai informasi, tentunya dengan peralatannya, maka akan memiliki kekuasaan. Mereka yang memiliki lahan pertanian yang luas atau modal usaha yang besar akan tergeser kekuasaannya oleh orang-orang yang menguasai informasi.

Implikasi kemajuan informasi terhadap dunia pembelajaran ialah tuntutan untuk mengadakan perubahan yang bisa menyajikan layanan berkualitas sesuai kemajuan teknologi informasi. Dari sinilah lahir konsep pembelajaran inovatif dalam rangka mengarahkan siswa menuju tujuan

pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perubahan atau tuntutan untuk beradaptasi mengikuti kemajuan. Pembelajaran yang dibutuhkan adalah pembelajaran yang menjadikan manusia sebagai sentral bagi perubahan sosial, bahkan mampu mengarahkan dan mengendalikan perubahan itu. Para peserta yang belajar bukan mengkonsumsi materi atau dijejali materi belaka tetapi kegiatan belajarnya juga memproduksi hasil belajar.

Para ahli atau pakar pembelajaran mengakui bahwa perubahan adalah suatu keniscayaan yang perlu dibarengi kegiatan inovasi. Perubahan mengikut kepada hukum Tuhan tentang alam ini. Dalam konteks manajemen, istilah "inovasi" dan "perubahan organisasi" dinyatakan oleh Syafaruddin merupakan kata-kata menarik dalam tiga dasawarsa belakangan. Para pemimpin bisnis dan politik dalam memenangkan persaingan selalu menggunakan istilah inovasi atau perubahan radikal sebagai jargon perjuangannya (Syafaruddin, 2008:38). Dalam konteks pembelajaran tentunya muncul ide atau konsep untuk merancang bagaimana supaya perubahan berhasil.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang menyiratkan adanya interaksi antara guru (pembelajar) dengan pebelajar. Dalam pembelajaran perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung. Penciptaan sistem lingkungan berarti menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif bagi pebelajar. Kondisi ini bisa berupa sejumlah tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa, berbagai masalah yang menuntut siswa memecahkannya, dan berbagai ketrampilan yang perlu dikuasai siswa. Menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif

juga termasuk menyediakan sarana prasarana, sumber belajar yang tepat dan mencukupi guna pencapaian tujuan pembelajaran.

Kesadaran seperti itu melahirkan pemikiran atau konsep pembelajaran modern. Budaya belajar sudah bergeser dari *teacher-centered* menjadi *learner-centered* atau *student-centered learning*. Pebelajar dalam paradigma *learner-centered* dituntut untuk memiliki keterlibatan aktif dalam proses belajar. Pengetahuan tidak lagi ditransfer dari guru sebagai pengajar, melainkan dibangun oleh para pelajar secara kolaboratif dan kooperatif dengan kelompok yang saling mendukung. Siswa tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif.

Di masa modern ini pembelajaran menjadi tumpuan upaya 'menghidupkan' kelas secara maksimal. Kelas yang 'hidup' diharapkan dapat mengimbangi perubahan yang terjadi di luar sekolah yang demikian cepat.Trianto mengungkapkan hasil observasi empirik, bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sulit untuk bisa dilatih kembali, dan kurang bisa mengembangkan diri (Trianto, 2010:2). Dengan demikian pembelajaran harus didesain sejalan dengan perkembangan iptek.

Untuk itu guru harus memegang peranan sebagai pembaharu, hal ini karena melalui guru penyampaian ilmu dan teknologi, contoh-contoh yang baik dan lain-lain akan menanamkan jiwa pembaharuan di kalangan pebelajar. Karena sekolah dalam hal ini bertindak sebagai *agent of modernization* maka guru harus senantiasa mengikuti usaha pembaruan di

segala bidang dan menyampaikan kepada siswa atau masyarakat dalam batas-batas kemampuan dan aspirasi masyarakat itu (Oemar Hamalik, 2003:126). Sekolah yang hanya berkutat pada keinginan guru saja tanpa memperhatikan kebutuhan atau tuntutan siswa atau masyarakat maka hanyalah sekolah yang mengedepankan pembelajaran tradisional.

Belajar dilakukan dalam berbagai cara, yaitu melihat dan mendengar, bekerja sendiri maupun dalam kelompok, memberikan alasan secara logis dan intuitif, serta mengingat, memvisualisasi dan memodelkannya. Proses belajar akan optimal jika pembelajar *(student-centered* atau *learner-centered)* berperan aktif, hal ini karena ketika siswa berpartisipasi dalam diskusi atau ketika mereka menyampaikan materi pada temannya, hampir seluruh materi belajar akan diperoleh.

Beberapa metode pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada siswa ini diantaranya adalah *Problem Based Learning, Collaborative Learning, Project Based Learning, Cooperative Learning,* dan pembelajaran dengan internet yang disebut *E-Learning*, dan sebagainya. Semuanya adalah metode belajar aktif. Cara belajar aktif ini memiliki kelebihan diantaranya adalah siswa mempelajari materi lebih banyak, memperoleh informasi lebih banyak, kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, dan memungkinkan siswa belajar dari temannya dan sumber lainnya selain dari guru.

Melalui penerapan *Student-Centered* atau *Learner-Centered* tantangan bagi guru sebagai pendamping pembelajaran siswa, perlu memahami tentang konsep, pola pikir, filosofi, komitmen metode, dan strategi pembelajaran. Untuk menunjang

kompetensi guru dalam proses pembelajaran berpusat pada siswa maka diperlukan peningkatan pengetahuan, pemahaman, keahlian, dan ketrampilan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berpusat pada siswa. Guru dalam pembelajaran modern tidak menyamakan semua pebelajar karena mereka memiliki kecenderungan cara belajar masing-masing. Kecenderungan ini sudah dimiliki siswa jauh sebelum ia masuk sekolah (Muhammad Thobroni dan Arif Musthofa, 2011:16). Peran guru bergeser dari semula menjadi pengajar *(teacher)* menjadi fasilitator.

B. PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Teknologi direkayasa manusia semakin lama semakin maju. Banyak negara maju telah memproduksi teknologi berupa mesin peralatan berbagai bidang seperti pertanian, transportasi, militer, komunikasi dan informasi, dan sebagainya. Kemajuan berbagai bidang tersebut pada intinya adalah pada teknologi informasi karena dari informasi berbagai hal akan sangat cepat diketahui masyarakat sehingga bisa memberi wawasan pengetahuan yang luas atau global.

Teknologi di abad 21 ini tampak fenomenanya pada produksi *handphone*, layanan internet yang mudah diakses dan bisa dimanfaatkan oleh mereka yang tinggal di kota besar sampai pelosok desa. Globalisasi berawal dari transportasi dan komunikasi, tetapi dampaknya segera terasa dalam berbagai bidang kehidupan manusia baik ekonomi, politik, perdagangan, gaya hidup, bahkan agama (Tim Penyusun, 2009:233).

Istilah Teknologi informasi atau TI sendiri mencakup hardware dan software komputer; suara, data, jaringan, satelit dan teknologi komunikasi lainnya, termasuk di dalamnya perangkat-perangkat pengembangan aplikasi dan multimedia. Teknologi ini digunakan sebagai sarana untuk memperoleh, memproses, menyimpan serta menyebarluaskan informasi.

Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampumenghadirkan ruang-ruang *interaksi virtual* serta menyediakan informasi *(resources)*dalamjumlah yang melimpah yang bisa diakses secara cepat. Dengan demikian berbagai aktivitaskeseharian termasuk di dalamnya aktivitas pembelajaran bisa dilakukan denganlebih mudah, murah, efisien, serta demokratis. Jika pada masa lalu sumber pengetahuanterpusat pada institusi-institusi pembelajaran formal maka saat ini sumber pengetahuantersebar di berbagai lokasi yang melintasi batas-batas institusi, geografis maupun negara.

Dengan demikian seharusnya guru tidak lagi memposisikan diri sebagaipemegang otoritas pengetahuan namun lebih sebagai mediator yang berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar yang lebih partisipatif. Konsekuensi dari halini adalah selayaknya paradigma yang digunakan bukan lagi menekankan pada aspek*teaching* (mengajar) namun lebih menitikberatkan pada proses *learning* (belajar).Dalam kondisi demikian sangat mungkin kualitas seorang siswa lebih baik darikepandaian seorang guru.

Proses yang lebih menekankan pada *learning* menempatkan guru dan siswa sebagai 'mitra' belajar. Guru

menempatkandiri sebagai fasilitator dari siswa yang tidak berhak memaksakan pendapatnya, siswamenempatkan dirinya sebagai aktor pembelajar aktif yang memahami kebutuhan dirinyadan mengupayakan pencapaian pemahaman akan pengetahuan secara mandiri. Dan untuk menuju kesana siswa bisa mengoptimalkan web, homepage, search engine dan fasilitas-fasilitaslain yang tersedia saat ini (Syahrul Aini dan Saleh, 2004:4).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pembelajaran. Fungsi teknologi informasi dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pembelajaran. Pada kondisi riil, teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran nantinya berfungsi sebagai gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pembelajaran, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah, dan sebagai infrastruktur pembelajaran (Mustaji, 2011).

Pemanfaatan teknologi informasi memerlukan kesungguhan untuk selalu berkreasi agar menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Guru memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya dan menciptakan kondisi bagi siswa untuk mengembangkan cara belajarnya sesuai karakteristik, kebutuhan, bakat, atau minat siswa. Oleh karena

itu guru pun berperan sebagai programer, yaitu selalu kreatif dan inovatif menghasilkan karya berupa perangkat yang digunakan untuk membelajarkan siswa (Munir, 2010:177).

Teknologi Informasi di sekolah telah membawa suatu sikap yang lebih positif terhadap sekolah pada diri siswa. Karena belajar berbasis web menawarkan keaneka ragaman yang lebih besar dari tujuan, proyek, aktivitas, dan latihan dalam pembelajaran dibanding kelas tradisional. Para guru dan siswa terangsang karena pembelajaran menjadi lebih dinamis yang memperluas visi mereka seperti halnya akses ke bahan belajar dan perangkat lunak bidang pembelajaran yang bermutu tinggi. Lebih dari itu, para guru termotivasi untuk mengajar dengan lebih kreatif. Portal pembelajaran menghubungkan para guru kepada sejumlah racangan pelajaran, panduan guru, dan soal-soal latihan siswa yang ditempatkan di Internet.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat dikembangkan dan digunakan modus pembelajaran elektronik, biasa disebut *e-learning* yang mempunyai tiga fungsi, yaitu:

1) Sebagai suatu metode dalam memberi tambahan pembelajaran di luar pembelajaran yang sudah terjadwal secara formal (*suplement*).
2) Sebagai pelengkap pembelajaran yang juga diberikan di luar jadwal pembelajaran yang sudah dilaksanakan (*complement*).
3) Sebagai pengganti kehadiran guru atau dosen dalam pembelajaran tatap muka karena berbagai alasan, seperti karena berhalangan hadir dalam pembelajaran tatap

muka atau karena dijadikan modus pembelajaran dalam belajar jarak jauh (*substitute*) (Mohammad Ali, 2009:178).

C. PROSES PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Perkembangan teknologi informasi mengalami percepatan yang luar biasa. Perkembangan ini mempunyai pengaruh yang kuat bukan hanya terhadap teknologi informasi itu sendiri namun juga terhadap totalitas hidup ini. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini membawa dampak yang begitu besar bagi pola hubungan antar individu, antar komunitas, bahkan antar negara atau bangsa.

Handphone dengan fasilitas *voice* dan sms serta internet dengan fasilitas email, web, serta chatting merupakan contoh produk teknologi informasi yang tidak asing lagi. Produk teknologi informasi ini memungkinkan manusia mengatasi hambatan jarak dan waktu untuk melakukan komunikasi suara *(voice)*, pesan tertulis *(written message)* maupun transfer data dua arah dengan mudah dan cepat.

Memang harus diakui bahwa salah satu cara untuk mempercepat pemahaman akan sesuatu adalah dengan memperoleh informasi. Informasi mempunyai arti dan peranan yang penting dalam pelbagai kehidupan. Nilai informasi sebagai sumber daya dalam proses produksi melebihi nilai sumber daya lainnya seperti uang dan barang. Peningkatan peranan informasi tampak misalnya dari semakin besarnya bobot pengaruhnya terhadap proses penentuan suatu strategi dan kebijakan. Semakin lengkap, akurat dan cepat

informasi diperoleh, maka semakin tepat strategi dan kebijakan diambil. Kemampuan untuk menggunakan informasi secara efektif merupakan faktor sangat penting untuk menentukan apakah suatu lembaga kompetitif (Washington P. Napitupulu, 1998:32).

Dulu orang sulit memperoleh informasi, tetapi sekarang orang kebanjiran informasi, sehingga ada yang mengatakan bahwa sekarang sedang terjadi revolusi informasi (Washington P.Napitupulu, 1998). Informasi yang bermunculan, ada yang positif dan ada yang negatif. Dalam hubungannya dengan pembelajaran, informasi harus dipilih dengan tepat untuk menjadi sumber belajar yang bisa dimanfaatkan untuk kepentingan tercapainya tujuan pembelajaran.

Yang menjadi masalah ialah bagaimana menyiapkan diri untuk tidak buta teknologi informasi (gaptek) agar mampu mengambil manfaat positif yang sebesar-besarnya dan menghindarkan dampak negatif dari informasi yang berkembang dengan pesat. Kesediaan untuk berbagi informasi maupun *resources* yangdimiliki seseorang kepada orang lain secara sukarela tanpa proteksi macam-mcam merupakan salah satu kata kunci percepatan proses perncerdasan diri dan masyarakat.

Adanya web, blog,e-learning, TV Edukasi dan lain-lain memberikan informasi yang bisa didesain menjadi sumber belajar dan didedikasikanuntuk penyebarluasan informasi dan *resources* sebagai bagian dari ikhtiar menuju masyarakat berpengetahuan *(knowledge based societ)y*. Sumber belajar semakin menarik dengan adanya ulasan website, software serta buku yang menarik dan penting. Bahkan di internet

tersedia digital book dan free software dalam beberapa kategori yang diharapkan akan cukup berguna sebagai sumber belajar dan memberi inspirasi serta motivasi untuk berbuat sesuatu untuk mencapai kehidupan yang lebih baik (Syahrul Aini & Saleh, 2004).

Dengan demikian, perbincangan mengenai perkembangan informasi melalui teknologi informasi itu sendiri tidak akan lepas dari perbincangan mengenai perkembangan teknologi komputer berikut infrastruktur telekomunikasi. Komputer atau sering disebut dengan istilah PC (personal computer) mengalami perkembangan pesat, baik ditinjau dari sisi hardware maupun sofware. Fungsi komputer kini tidak hanya untuk keperluan menghitung ataupun keperluan mengetik saja, tapi lebih kompleks. Orang kini bisa memanfaatkan komputer untuk memenuhi kebutuhannya, dari keperluan hiburan, bisnis, kesehatan, maupun pembelajaran. Komputer termasuk piranti yang memiliki kemampuan memberikan manfaat sangat besar bagi penggunanya. Mulai dari piranti untuk mendengarkan musik, melihat gambar baik yang diam maupun gambar bergerak seperti film dan *nge-game* baik yang *offline* atau nge-*game* sendiri, maupun komunikasi bersama melalui komputer yang berbeda tapi tersambung, baik melalui internet maupun LAN (Local Area Netwowrk) (Syahrul Aini & Saleh, 2004).

Pembelajaran adalah proses interaksi pebelajar dengan pembelajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pembelajar agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap

dan kepercayaan pada pebelajar (Heri Rahyubi, 2012:6).

Belajar-mengajar sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang tidak terlepas dari komponen-komponen lain yang saling berinteraksi di dalamnya. Salah satu komponen tersebut adalah *sumber belajar.* Sumber belajar itu tidak lain adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar-mengajar, baik secara langsung maupun secara tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2003:76). Dalam pembelajaran modern, sumber belajar tidak hanya dari teknologi modern, tetapi segala hal yang bisa digunakan untuk pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pembelajar menjadikan pebelajar sebagai subjek pembelajaran, mitra dalam proses pembelajaran, dan sebagai umat, anggota keluarga, masyarakat dan warga negara.Bentuk aktivitas proses pembelajaran bisa dengan tatap muka secara variatif, ceramah, dialog kreatif (diskusi) interaktif, metode *inquiry*, studi kasus, penugasan mandiri, seminar kecil, dan berbagai kegiatan akademik lainnya yang lebih menekankan kepada pengalaman belajar pebelajar secara bermakna (Tukiran Taniredja, 2011:3).

Berbagai persiapan harus dilakukan oleh guru maupun siswa. Kedua pihak diharapkan sama-sama aktif dalam mengikuti perkembangan ilmu. Karena guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mandiri siswanya. Siswa bertanggung jawab pada apa yang akan dipelajari, bagaimana belajarnya dan bagaimana hasil pembelajaran tersebut dinilai.

Teori tentang belajar pada dasarnya merupakan

penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Konsep pembelajaran modern tentang belajar ialah diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Trianto mengutip pendapat Gagne' yang menyatakan terjadinya belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik internal maupun eksternal. *Kondisi internal* merupakan peningkatan memori siswa sebagai hasil belajar terdahulu. *Kondisi eksternal* meliputi aspek atau benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran. Dengan demikian, sebaiknya memperhatikan atau menata pembelajaran yang memungkinkan mengaktifkan memori siswa yang sesuai agar informasi yang baru dapat dipahaminya. Kondisi eksternal bertujuan antara lain merangsang ingatan siswa, membimbing belajar materi yang baru, memberikan kesempatan kepada siswa menghubungkannya dengan informasi baru (Trianto, 2010:28).

Proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi pebelajar untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, dengan menempatkan pebelajar sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran yang diselenggarakan merupakan proses yang mendidik, yang di dalamnya terdapat pembahasan kritis, analitis, induktif, deduktif, dan reflektif melalui dialog kreatif partisitori untuk mencapai pemahaman tentang kebenaran substansi dasar kajian, berkarya nyata, dan untuk menumbuhkan motivasi belajar sepanjang hayat.

Proses pembelajaran didasarkan pada motivasi untuk

menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran pengembangan kepribadian merupakan kebutuhan hidup untuk dapat eksis dalam masyarakat global (Tukiran Taniredja, 2011:4). Maka guru perlu melakukan transformasi diri dari status konsumen informasi menjadi produsen informasi. Hal ini bisa dimulai dengan mendokumentasikan berbagai informasi maupun *resources* yang kita miliki maupun melakukan kompilasi atas informasi dan *resources* yang dihasilkan orang lain kemudian disebarluaskan kepada khalayak masyarakat. Dokumentasi dan penyebaran tersebut bisa dilakukan dengan melalui sarana internet, buku/majalah, flash disc maupun CD.

Dalam proses pembelajaran, sumber belajar bisa berfungsi untuk *memotivasi* yang membangkitkan minat, mendorong partisipasi, merangsang pertanyaan, memperjelas masalah. Sumber belajar juga untuk *tujuan pengajaran* yang mendukung kegiatan belajar-mengajar, memperluas bahan pelajaran dan menjadi kerangka mengajar yang sistematis. Sumber belajar bisa juga untuk *penelitian*, merupakan bentuk yang dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti yang di dapat dari masyarakat dan internet. Sumber belajar juga untuk *memecahkan masalah*, misalnya sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil kesimpulan. Dan sumber belajar bisa untuk *presentasi* dalam kegiatan belajar-mengajar (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai 2003:86). Menilik pembahasan ini maka sumber belajar tidak hanya dari sumber teknologi informasi, tetapi bisa dengan mengambil berbagai sumber yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Secara behavioristik hasil belajar berupa perubahan tingkah laku dari pemanfaatan

berbagai sumber belajar yang bisa diamati, diukur, dan dinilai secara konkret (Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, 2011:66).

Komisi tentang Pembelajaran Abad 21 *(Commission on Education for the "21" Century),* merekomendasikan empat strategi dalam menyukseskan proses pembelajaran: ***Pertama***, *learning to learn*, yaitu memuat bagaimana pelajar mampu menggali informasi yang ada di sekitarnya dari ledakan informasi itu sendiri; ***kedua***, *learning to be,* yaitu pelajar diharapkan mampu untuk mengenali dirinya sendiri, serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya; ***ketiga***, *learning to do,* yaitu berupa tindakan atau aksi, untuk memunculkan ide yang berkaitan dengan sainstek; dan ***keempat***,*learning to be together*, yaitu memuat bagaimana kita hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara yang satu dengan yang lain, sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerja sama serta mampu untuk menghargai orang lain (Trianto, 2010:5).

Proses pembelajaran yang berhubungan dengan sumber belajar bisa menerapkan metode-metode di antaranya: (a) Berbagi informasi *(Information Sharing)* dengan cara: curah gagasan *(brainstorming),* kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok *(group discussion)*, diskusi panel *(panel discussion)*, simposium, dan seminar; (b) Belajar *dari pengalaman (Experience Based) dengan cara simulasi, bermain peran* (*roleplay*), permainan *(game),*dan kelompok temu; (c) Pembelajaran melalui pemecahan masalah *(Problem Solving Based)* dengan cara: studi kasus, tutorial, dan lokakarya (Ariraniparwati, 2013).

Untuk proses pembelajaran dengan *e-learning*, sumber belajarperlu dikemas menjadi konten e-Learning, yaitu konten dan bahan ajar yang ada pada *e-Learning system* (*Learning Management System*atau LMS). Konten dan bahan ajar ini bisa berbentuk *multimedia based content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Konten e-Learningbiasa disimpan dalam LMS sehingga dapat diakses oleh siswa kapan pun dan di mana pun (Edhy Sutanta, 2010). Ini bisa mengambil contoh pada akses: invir.com yang kontennya berupa soal-soal UNAS mulai SD sampai SMA/SMK.

LMS secara umum memiliki fitur-fitur standard pembelajaran elektronik antara lain:

1. Fitur Kelengkapan Belajar Mengajar: daftar mata pelajaran/mata kuliah, Silabus mata pelajaran atau mata kuliah, materi pelajaran (berbasis text atau multimedia), daftar referensi atau bahan bacaan.
2. Fitur Diskusi dan Komunikasi: forum diskusi atau Mailing List, Instant Messenger untuk komunikasi realtime, papan pengumuman, profil dan kontak instruktur, file dan directory sharing
3. Fitur Ujian dan Penugasan: ujian online (Exam), tugas mandiri (Assignment), rapor dan penilaian (Romisatriawahono, 2008).

Pelaku (*actor*) yang ada dalam proses pembelajaran *e-Learning* pada prinsipnya adalah sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya instruktur yang membimbing, siswa yang menerima bahan ajar, dan

administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

Bab 3

PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA GURU MENUJU PEMBELAJARAN PADA SISWA

Arah perkembangan pembelajaran dan pendidikan di Indonesia yang benuansa kompetitif dan menghargai proses belajar yang berdampak pada penguasaan kompetensi serta berbagai kebijakan pendidikan yang dilakukan juga sering berawal dari langah-langkah yang telah dilakukan oleh Negara lain. Model dan pola pendidikan yang serba diseragamkan, mulai bergeser menuju paradigma desentralisasi. Demikian

juga dengan pendekantan pembelajaran yang selama ini lebih bersifat normative, lebih mengutamakan aspek kognitif secara afektif dan psikomotorik, perlahan-perlahan mulai ditata secara utuh melalui pola pembelajaran yang bernuansa pembelajaran aktif yang lebih memberikan pengalaman belajar bagi siswa.Dari sinilah kemudian berkembang konsep pembelajaran yang lebih berorientasi pada kebutuhan siswa dan tidak lagi berorientasi pada guru semata. Nuansa dialogis dalam proses pembelajaran semakin dikembangkan untuk membentuk karakter siswa yang berani, jujur, bertanggung jawab dan mampu beragumentasi secara ilmiah. Uraian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran pada perguruan tinggi, terus mengalami perubahan.Salah satu bentuk perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari bentuk pembelajaran perpusat pada guru (PPG) menuju pembelajaran perpusat pada siswa (PPS). Oleh sebab itu dalam uraian berikut ini akan dibahas mengenai pola pembelajaran teacher center dan student center. Dan akan kami jelaskan juga mengenai sistem yang dapat digunakan dalam kedua metode ini dan akan kami bahas juga mengenai kelebihan dan kekurangannya dalam kedua metode ini.

A. PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA GURU

1. Pengertian Pembelajaran Berpusat Pada Guru

Teacher Centered Learning, berasal dari kata Teacher yang berarti "Pengajar", Centered artinya "Pusat" dan Learning artinya "Pembelajaran". Maksudnya adalah suatu system pembelajaran dimana guru atau dosen menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi

satu arah. Di sini ilmu di transfer secara cepat dari dosen kepada mahasiswa secara drill sehingga daya serap dari mahasiswa lemah karena hanya mendengarkan dari dosen.Di dalam strategi ini guru memikul beban dimana guru banyak bertanggung jawab atas tujuan utama pembelajaran, sehingga strategi-strategi dimana guru sebagai fasilitator, motivator,dan hal ini lah yang membuat seorang guru lebih aktiv dibanding dengan siswa (David A Jacopsen, 2009:197), hal ini pula yang akan membuat guru semakin cerdas tetapi seorang siswa hanya akan memiliki pengalaman mendengarkan,tanpa bisa mengimplementasikan semua materi yang di jelaskan oleh guru.dan juga pembelajaran tidak akan di mulai jika tidak ada seorang guru (Prof Dr Wina Sanjaya, 2006:97).

Pembelajaran berbasis guru bisa juga disebut dengan Pembelajaran langsung adalah istilah yang sering digunakan untuk teknik pembelajaran ekspositori, atau teknik penyampaian semacam kuliah (sering juga digunakan istilah "chalk and talk"). Strategi pembelajaran langsung , merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang beorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Dikatan demikian, sebab dalam strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan.Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur.Diharapkan , apa yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik.Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*) siswa. Metode pembelajaran dengan kuliah dan demonstrasi, merupakan bentuk-bentuk strategi pembelajaran langsung (Wina sanjaya, 2005).

Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus

untuk menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.Pembelajaran langsung tidak sama dengan metode ceramah, tetapi ceramah dan resitasi (mengecek pemahaman dengan tanya jawab) berhubungan erat dengan model pembelajaran langsung.Pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cukup rinci terutama pada analisis tugas. Pembelajaran langsung berpusat pada guru, tetapi harus tetap menjamin keterlibatan siswa. Jadi lingkungan belajar harus diciptakan yang berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan kepada siswa.

Ciri-ciri pembelajaran langsung (1) Adanya tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian hasil belajar, (2)Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran dan (3) Sistem pengelolaan dan lingkunganbelajar yang mendukung berlangsung dan berhasilnya pembelajaran.

Menurut Gagne, bahwa dalam Model *Direct Instruction* terdapat dua macam pengetahuan, yakni pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Namun, kedua pengetahuan tersebut tidak terlepas antara satu sama lain, sering kali penggunaan prosedural memerlukan pengetahuan deklaratif yang merupakan pengetahuan prasyarat (Nur, M dan Kardi, 2000). Model *Direct Instruction* dirancang untuk mengembangkan cara belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan

dapat dipelajari selangkah demi selangkah. (berikutnya akan di uraikan pada bab yang lain (baca: *Direct Instruction*).

2. Model Pembelajaran Berbasis Pada Guru

a. *Model Komando/ Banking Learning Konsep*:

Sejauh ini model-model pembelajaran yang bersifat teacher center terlihat pada model pembelajaran model komando atau banking learning concept. Pembelajaran model ini selalu betolak belakang antara posisi guru dan peserta didik, yakni jika guru ceramah siswa mendengarkan dengan tekun, guru bertanya siswa menjawab, guru mengerti siswa tidak tahu apa-apa, guru mendiktekan teks siswa mencatat, guru pandai siswa bodoh, guru sebagai subjek siswa sebagai objek, guru membuat program belajar siswa menerima program, dan seterusnya. Model komando ini diterapkan sekitar tahun 1960-an. Dalam proses pembelajaran model komando, biasanya guru mempersiapkan bahan untuk diterapkan pada siswa. Jadi model komando tidak melibatkan siswa dalam bentuk menyepakati kontrk belajar.

b. Independent/ Individual:

Independent atau Individual adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas individual peserta didik. Pada saat ini, pembelajaran individu tidak menjamin pembelajaran organisasi, tetapi pembelajaran organisasi tidak akan terjadi tanpa pembelajaran individu .

Tujuan individual learning bagi para peserta didik adalah agar mereka secara mandiri dapat mengatur tujuan pembelajaran jangka pendek dan jangka panjang yang ingin dicapai, melacak kemajuan dan prestasi selama waktu periode

tertentu. Manfaat sistem pembelajaranIndependent ini mampu memenuhi kepentingan peserta didik secara individual.

Terdapat lima langkah penting dalam pelaksanaan individual learning , yaitu:

1. Mengidentifikasikan ketrampilan yang ditargetkan melalui assessment.
2. Menentukan kondisi-kondisi dan faktor-faktor yang mungkin dapat memudahkan (memfasilitasi) pembelajaran.
3. Merencanakan pembelajaran.
4. Memulai pembelajaran yang mengatur data harian.
5. Menentukan bagian dari proses belajar dinegosiasikan oleh peserta didik dan fasilitator atau dosen.

B. PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA SISWA

Pengertianpembelajaran perpusat pada siswa adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (learner centered) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku.dan seorang guru hanya akan lebih banyak memfasilitasi dari pada mengajar (David A Jacopsen, 2009:207). Melalui proses pembelajaran yang keterlibatan siswa secara aktif, berarti guru tidak lagi mengambil hak seorang peserta didik untuk belajar. Aktifitas siswa menjadi penting ditekankan karena belajar itu pada hakikatnya adalah proses yang aktif dimana siswa menggunakan pikirannya untuk membangun pemahaman (construcivism approach).

1. Prinsip-prinsip Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa

Proses belajar mengajar hendaknya berpusat pada kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian, guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan.Tanggung jawab belajar tetap berada pada diri siswa, dan guru hanya bertangung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik.Dalam hal ini Kegiatan belajar mengajar (KBM) seyogyanya dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip belajar mengajar. Sebagaimana dikatakan oleh Wina Sanjaya (Wina Sanjaya, 2006:30-31) prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran berpusat pada siswa, yaitu :

a. Berpusat kepada siswa

Prinsip ini mengandung makna, bahwa dalam proses pembelajaran siswa menempati posisi sentral sebagai subjek belajar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana materi pelajaran telah disampaikan guru akan tetapi sejauh mana siswa telah beraktivitas mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri. Inilah makna pembelajaran yang menekankan kepada proses (*process oriented*).

b. Belajar dengan melakukan

Prinsip ini mengandung makna, bahwa belajar bukan hanya sekadar mendengarkan, mencatat sambil duduk di bangku, akan tetapi belajar adalah proses beraktivitas, belajar adalah berbuat (*learning by doing*). Dengan beraktivitas, siswa bukan hanya dituntut untuk menguasai sejumlah informasi dengan cara menghafal, akan tetapi bagaimana memperoleh informasi secara mandiri dan kreatif melalui aktivitas mencari dan menemukan. Melalui aktivitas semacam itulah pengetahuan yang diperoleh akan lebih bermakna sebab didapatkan melalui proses pengalaman belajar, bukan hasil pemberitahuan oleh orang lain.

c. Mengembangkan kemampuan sosial

Manusia adalah makhluk sosial.Sejak mulai lahir sampai akhir hayatnya, manusia tidak mungkin dapat hidup sendiri.Ia selamanya pasti membutuhkan komunikasi dan bantuan orang lain. Oleh karena kenyataan semacam inilah, maka proses pembelajaran bukan hanya mengembangkan kemampuan intelektual akan tetapi kemampuan sosial. Perkembangan intelektual tidak akan sempurna, manakala tidak diimbangi dengan kemampuan sosial. Proses pembelajaran mesti mengembangkan dua sisi ini secara seimbang

d. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah

Pada dasarnya siswa memiliki sifat rasa ingin tahu atau berimajinasi, kedua sifat ini merupakan modal dasar bagi berkembangnya sifat berpikir kritis dan kreatif (Syaiful Sagala, 2009:60).

Rasa keingintahuan adalah salah satu fitrah yang dimiliki manusia dan tidak dimiliki oleh makhluk ciptaan

tuhan lainnya.Perkembangan kebudayaan manusia yang menakjubkan seperti sekarang ini, didorong oleh fitrah keingintahuan manusia. Oleh karena itulah proses pembelajaran harus mampu melatih kepekaan dan keingintahuan setiap individu terhadap segala sesuatu yang terjadi. Proses pembelajaran yang dimulai dan didorong oleh rasa ingin tahu, akan lebih bermakna dan bertenaga, dibandingkan dengan proses pembelajaran yangg berangkat dari keterpaksaan.

e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah

Pembelajaran adalah proses berpikir untuk- memecahkan masalah. Sekecil apa pun kehidupan manusia tidak akan terlepas permasalahan yang harus diselesaikan. Oleh sebab itu, pengetahuan yang diperoleh mestinya dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.Pembelajaran dalam konteks berpusat pada siswa, mengharapkan siswa menjadi manusia kritis yang dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, bukan sebagai siswa yang hanya menerima informasi begitu saja tanpa memahami manfaat informasi yang diperolehnya itu.

f. Mengembangkan kreativitas siswa

Pembelajaran yang kreatif adalah proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan oleh guru harus mampu menciptakan kegiatan yang beragam serta mampu membuat alat bantu atau media belajar yang sederhana yang memudahkan pemahaman siswa (Sagala, 2009:59).

Membentuk manusia yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran berpusat pada siswa.Selama ini kurikulum yang berlaku dianggap kurang mengembangkan aspek kreativitas siswa. Kurikulum cender-

ung hanya mengembangkan kemampuan sisi akademik, melalui proses pembelajaran yang mendorongg agar siswa menguasai pengetahuan yang diajarkan. Dalam pembelajaran berpusat pada siswa mengharapkan kemampuan pengasaan pengetahuan itu mestinya dapat dijadikan alat untuk mendorong kreativitas siswa. Oleh sebab itu, penguasaa bahan ajar bukan sebagai tujuan akhir dari proses pembelajar , akan tetapi hanya sebagai tujuan antara saja (Sanjaya, 2005:118).

Salah satu yang harus dilakukan adalah dengan mengaktifkan belajar siswa (*active learning*).Ketika belajar siswa aktif, siswa lebih banyak bekerja. Mereka mempergunakan otak mereka, belajar ide-ide baru, pemecahan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Lebih dari itu, belajar aktif menjadi penting sebab untuk belajar sesuatu, siswa perlu mendengar, melihat, bertanya, dan mendiskusikannya dengan yang lain.

2. Strategi-strategi Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa

Dalam konteks pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan, dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian sebagaimana dikatakan oleh Wina Sanjaya (Sanjaya, 2005:102-103), kegiatan pembelajaran perlu:

a. Berpusat pada peserta didik;

Strategi pengajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Da-

lam konteks strategi pengajaran tersusun hambatan-hambatan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai, materi yang hendak dipelajari, pengalaman-pengalaman belajar, dan prosedur evaluasi.Peran guru lebih bersifat fasilitator dan pembimbing (Oemar Hamalik, 2005:201).

Pengajaran dapat dikembangkan secara luas dan dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan, bahkan sering dilengkapi dengan sumber belajar untuk mengatasi hambatan-hambatan yang bersifat konvensional.dengan strategi pengajaran ini diharapkan semua potensi siswa dapat berkembang sesuai dengan later belakang usia den later belakang lainnya dari masing-masing individu siswa. Jadi, sistem belajar ini lebih terbuka.

b. Mengembangkan kreativitas peserta didik;

Setiap pendidik dan orang tua peserta didik harus dilatih untuk mengembangkan potensi awal anaknya yang menakjubkan, agar kreatifitas dalam belajar dan gaya belajar peserta didik dapat dikembangkan. Menurut Chaplin (1989) sebagaimana yang dikutip oleh Saiful Sagala mengartikan kreatif berkenaan dengan penggunaan atau upaya memungsikan kemampuan mental produktif dalam menyelesaikan masalah, atau upaya pengembangan bentuk-bentuk artistik dan mekanis, biasanya dengan maksud agar orang mampu menggunakan informasi yang tidak berasal dari perluasan konseptual dari sumber-sumber informasi. Kreatif belajar dapat ditunjukkan oleh guru dalam: membuat soal, menyusun pertanyaan, variasi dalam memperoleh informasi dan penyelesaian, mengerjakan soal dalam berbagai cara, wawancara lebih dari seorang, dan identifikasi pekerjaan (Syaiful

Sagala, 2009:174).

Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

c. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang;

Asmani memberikan sinyal bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran menyenangkan adalah membuat suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar dan waktu curah anak pada pelajaran menjadi tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian anak ini terbukti akan meningkatkan hasil belajar (Jamal Ma'mur Asmani, 2011:61).

Sebagian guru sebenarnya sudah memahami bahwa untuk menghasilkan siswa yang hidup, kreatif dan inovatif, maka kelas harus menyenangkan dan penuh dengan gerakan-gerakan keilmuan.Namun, mereka belum mampu mengelola kelas secara baik, sehingga kelas terkesan hanya ramai dan menyenangkan, tetapi tidak terarah (Zainal Aqib, 2010:128).

Oleh karena itu, supaya pembelajaran jadi menyenangkan, maka seorang guru Pendidikan Agama Islam dalam menjalankan profesinya sebagai pengajar ia dituntut menguasai keterampilan mengajar seperti keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, dan keterampilan mengadakan variasi.

d. Bermuatan nilai, etika estetika, logika, dan kinestetika;

Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman

langsung. Peserta didik perlu mengetahui tujuan belajar, dan tingkat-tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit, dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, dan memiliki kontribusi terhadap kompetensikompetensi yang sedang dipelajari. Penilaian terhadap pencapaian kompetensi perlu dilakukan secara objektif, berdasarkan kinerja peserta didik, dengan bukti penguasaan mereka terhadap pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap sebagai hasil belajar.Dengan demikian dalam pembelajaran yang dirancang berdasarkan kompetensi, penilaian tidak dilakukan berdasarkan pertimbangan yang bersifat subyektif.

Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri siswa, misalnya standar perilaku guru dalam pembelajaran adalah (kejujuran, keterbukaan, demokratis dan lain-lain) (Mulyasa, 2004:39).

e. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam (Sanjaya, 2005:102-103).

Pengaruh teori pembelajaran kognitif yang cukup luas, penelitian-penelitian yang mengkaji pemikiran para pakar, dan kritik-kritik terhadap pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru pada akhirnya melahirkan upaya-upaya untuk menekankan peran siswa dalam pembelajaran. Penekanan ini mengharuskan guru untuk merancang aktivitas-aktivitas pembelajaran di mana siswa memiliki tanggungjawab yang lebih besar terhadap pembelajaran mereka sendiri dan berinterksi dengan yang lain selama mempelajari konten baru.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menggambar-

kan strategi-strategi pembelajaran di mana guru lebih memfasilitas daripada harus mengajar langsung.Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru secara sadar menempatkan perhatian yang lebih banyak pada keterlibatan, inisiatif, dan interaksi sosial siswa.Dian Sukamawati mengatakan bahwa tujuan strategi-strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa mencakup hal-hal berikut ini.

1) Pengembangan proses-proses kemampuan berkomunikasi, seperti sikap toleran terhadap pandangan-pandangan yang tidak sependapat dengannya, mampu bekerja dalam kelompok, dan sikap kritis terhadap pendapatnya dan pendapat orang lain.
2) Pengembangan pemahaman yang mendalam tentang topik, seperti mengidentifikasi hubungan antara satu fakta/konsep dengan fakta/konsep lainnya.
3) Pengembangan kemampuan penelitian dan pemecahan masalah (Dian Sukmawati, 2009:14).

3. Karakteristik Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa

Agar pembelajaran yang berpusat pada siswa berjalan efektif serta efisien, maka ada beberapa karakteristik dari pembelajaran yang berpusat pada siswa yang harus tercapai. Karakteristik tersebut antara lain mencakup seleksi kompetensi yang sesuai; indikator-indikator evaluasi untuk menentukan kesuksesan pencapaian kompetensi; dan pengembangan sistem pembelajaran.

Depdiknas dalam Mulyasa mengemukakan bahwa dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa memiliki karakteristik sebagai berikut:

a) Menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individu maupun klasikal
b) Berorientasi pada hasil belajar (*learning outcomes*) dan keberagaman
c) Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi
d) Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya ynag memenuhi unsur edukatif.
e) Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi (Mulyasa, 2004:42).

Karena siswa bertanggungjawab untuk membangun pemahaman mereka sendiri, guru mungkin menyimpulkan tujuan-tujuan pembelajaran dengan salah, dengan menganggap bahwa keberadaan guru kurang penting dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan-pendekatan yang berpusat pada siswa.

Begitu juga dengan menyimpulkan bahwa diskusi dan bentuk interaksi sosial akan secara otomatis menuntun siswa pada pembelajaran merupakan kesimpulan yang tidak tepat. Guru menginginkan siswa menjadi disiplin, dan siswa memiliki pemahaman yang masuk akal., tetapi pemahaman mereka harus valid. Jika siswa salah jalan atau mengembang-kan pemahaman yang keliru tentang suatu topik, guru harus mengintervensi dan mengatur ulang diskusinya.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menyertakan karakteristik-karakteristik berikut ini:

a) Siswa-siswa berada dalam pusat proses pembelajaran; sedangkan guru mendorong mereka untuk bertanggungja-

wab terhadap pembelajaran mereka sendiri.

b) Guru membimbing pembelajaran siswa dan meng-intervensi hanya jika diperlukan untuk mencegah mereka melakukan miskonsepsi.

c) Guru menekankan pemahaman yang mendalam tentang konten dan proses-proses yang terlibat di dalamnya.

Dari beberapa pendapat di atas Hobri menyimpulkan tentang karakteristik pembelajaran yang berpusat kepada siswa, yaitu 1) pembelajaran bermakna, 2) adanya keterkaitan yang kuat antara materi yang dipelajari dengan dunia nyata, 3) siswa bersikap kritis dan guru kreatif dan inovatif, dan 4) penilaian menggunakan *authentic assessment*.

4. Komponen-komponen dalam Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa

Terdapat tujuh komponen utama yang mendasari penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu: konstruktivisme (*Constructivism*), menemukan (*Inquiry*), ber-tanya (*Questioning*), masyarakat belajar (*Learning community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), penilaian sebenar-nya (*AuthenticAssessment*) (Sagala, 2009:88).

1) Kontruktivisme (*contruktivism*)

Menurut Sanjaya kontruktivisme adalah merupakan landasan berfikir (*filosofis*) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong.Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau yang siap diambil dan di ingat.Manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan

memberi makna melalui pengalaman nyata (Sanjaya, 2005:118).

Komponen kontruktivisme dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, sebenarnya berasal dari filsafat kontruktivisme yang digagaskan oleh Mark Balgawin dan dikembangkan oleh Jean Peaget menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya (Sanjaya, 2005:118).

2) Menemukan (*Inquiri*)

Menurut Kourilsky sebagaimana yang dikutip oleh Hamalik dalam bukunya Proses Belajar Mengajar, inkuiri adalah: "suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok siswa inkuiri ke dalam suatu isu atau mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur yang digariskan secara jelas dan structural kelompok" (Oemar Hamalik, 2005:220). Sedangkan menurut Sanjaya dalam buku Pembelajaran bahwa: "Inkuiri artinya, proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan mulai proses berfikir secara sistematis" (2005: 119).

3) Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakekatnya adalah bertanya dan menjawab pertanynaan.Bertanya dapat dilakukan sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu; sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Dalam pembelajaran melalui CTL, guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri. Oleh sebab itu peran bertanya sangat penting, sebab melalui pertanyaan-pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarhkan siswa untuk menemukan se-

tiap materi yang dipelajari.

Kegiatan *questioning* ini antara lain Nurhadi (Nurhadi Yasin, 2003:45), 1) Mengajukan pertanyaan, 2) Merumuskan pertanyaan, 3) Saling bertanya, 4) Interpretasi dan 5) Menjelaskan.

4) Metode *Learning Community*

Learning community adalah kelompok belajar atau komunitas yang berfungsi sebagai wadah komunikasi untuk berbagi pengalaman dan gagasan (Mohammad Jauhar, 2011:184). Kerjasama adalah komponen penting dalam CTL. Belajar kerjasama memungkinkan siswa untuk mendengarkan suara anggota kelompok lain. Dengan bekerja sama akan membantu siswa menemukan persoalan, merancang rencana, dan mencari pemecahan masalah. Dengan bekerja sama akan membantu mereka mengetahui bahwa saling mendengarkan akan menuntun pada keberhasilan (Johnson, B, Elaine, 2012:73).

5) Metode Pemodelan (*Modeling*)

Pemodelan dalam konsep ini adalah kegiatan mendemonstrasikan suatu kinerja agar siswa dapat mencontoh, belajar atau melakukan sesuatu sesuai dengan model yang diberikan (Jauhar, 2011:184).

Dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru.Pemodelan dapat berbentuk demonstrasi, pemberian contoh tentang konsep atau aktivitas belajar.Pemodelan, adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan model/contoh. Model bisa berupa benda, cara, metoda kerja, cara/prosedur kerja, atau yang lain, yang bisa ditiru oleh siswa.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berfikir atau perenungan tentang apa baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Dalam refleksi ini siswa mengedepankan apa-apa yang baru saja dipelajari sebagai struktur pengetahuan baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya (Nurhadi, 2004:51).

Refleksi praktik dirancang pada setiap akhir pembelajaran.Pada ahir pembelajaran itu guru menyisakan waktu untuk memberikan kesempatan bagi para siswa untuk melakukan refleksi. Wujud refleksi dalam kelas antara lain: 1) Pernyatan langsung siswa tentang apa-apa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran: 2) catatan atau jurnal di buku siswa: 3) kesan dan siswa mengenai pembelajaran hari itu: 4) diskusi: 5) hasil karya (Trianto, 2008:35).

7) Metode Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Menurut Lerner sebagaimana dikutip oleh Abdurrahman (Abdurrahman Mulyono, 2008:73), *assessment* adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang seorang anak yang akan digunakan untuk membuat keputusan yang berhubungan dengan anak tersebut. Jauhar memandang penilaian *authentic* sebagai penilaian dan pembelajaran secara terpadu, mencerminkan masalah dunia nyata bukan dunia sekolah. Mengunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh mereflekesikan pengetahuan, keterampilan dan sikap) (Jauhar, 2011:127).

5. Model Pembelajaran Berpusat Pada Siswa.

a) Cooperative

Cooperative learning merupakan suatu aktivitas pembelajaran dengan penekanan pada pemberdayaan peserta didik untuk saling belajar melalui pembentukan kelompok-kelompok sehingga mereka dapat bekerja sama dalam memaksimalkan proses pembelajaran diri sendiri ataupun peserta didik lainnya secara lebih efektif. Cooperative learning mempunyai tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, memperbaiki kemampuan berfikir secara global, meningkatkan hubungan antarkelompok, dan meningkatkan gairah belajar.Manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran cooperative learning adalah peningkatan rasa kepercayaan diri, peningkatan rasa menghargai keberadaan orang lain, peningkatan rasa untuk saling memberikan dan menerima pengetahuan diantara peserta, dan peningkatan kesadaran perlunya kemampuan dalam bekerjasama (Team work).

Prinsip pembelajaran cooperative adalah terjadi komunikasi antar peserta didik, tanggung jawab terhadap hak dan kewajibannya, saling menghargai antar peserta didik, dan setiap peserta mempunyai peran yang sama dalam menyelesaikan masalah.

Di dalam metode cooperative learning bisa digunakan metode diskusi. Karena diskusi adalah proses pengajaran melalui interaksi dalam kelompok. Setiap anggota kelompok saling bertukar ide tentang suatu isu dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah, menjawab suatu pertanyaan, menambah pengetahuan atau pemahaman, atau membuat suatu keputusan. Apabila diskusi melibatkan seluruh anggota ke-

las, maka pengajaran dapat terjadi secara langsung dan bersifat student centered (berpusat pada siswa). Dikatakan pengajaran langsung, oleh sebab guru menentukan tujuan yang harus dicapai melalui diskusi, mengontrol aktivitas siswa serta menentukan fokus dan keberhasilan pengajaran. Dikatakan berpusat kepada siswa oleh sebab sebagian besar input pengajaran berasal dari siswa, mereka secara aktif akan meningkatkan belajar mereka, serta mereka dapat menentukan hasil diskusi mereka.

b) Collaborative

Collaborative learning pada dasarnya merupakan pembelajaran yang berdasarkan pengalaman peserta didik sebelumnya (prior knowledge) dan dilakukan secara berkelompok.Collaborative learning dilakukan dalam kelompok, seperti halnya pada pembelajaran kooperatif dan kompetitif, tetapi tidak diarahkan untuk berkompetisi dan tidak diarahkan hanya pada satu kesepakatan tertentu.

Collaborative learning mempunyai tujuan untuk memperluas perspektif atau wacana peserta didik, mengelola perbedaan dan konflik karena proses berpikir divergen, membangun kerjasama, toleransi, belajar menghargai pendapat orang lain, dan belajar mengemukakan pendapat. Manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran colaborative learning adalahmengembangkan daya nalar berdasarkan pengetahuan/ pengalaman yang dimiliki dan sharing pengetahuan/pengalaman dari teman kelompoknya, memupuk rasa tenggang rasa, empati, simpati dan menghargai pendapat orang lain, menambah pengetahuan secara kolektif, dan mendapatkan tambahan pengetahuan untuk dirinya sendiri.

c) Aktif

Active learning mengacu pada teknik di mana peserta didik melakukan lebih banyak aktivitas dan bukan hanya mendengarkan fasilitator.Peserta didik melakukan beberapa hal termasuk menemukan, mengolah, dan menerapkan informasi. Active learning bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristika pribadi yang mereka miliki. Di samping itu active learning juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Manfaat active learning adalah untuk memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar.

Prosedur pelaksanaan active learning adalah :

a) Penentuan kebutuhan untuk pembelajaran dan peserta didik
b) Menyusun hasil pembelajaran (secara umum)
c) Menetapkan tujuan pembelajaran
d) Merancang aktifitas pembelajaran
e) Rangkaian aktifitas pembelajaran
f) Mengawali rencana secara terperinci
g) Meninjau kembali rancangan secara rinci
h) Mengevaluasi hasil keseluruhan.

d) Self Directive

Self directed learning adalah cara pembelajaran di mana peserta didik mengambil inisiatif dan tanggung jawab tentang

pembelajaran. Dalam pembelajharan ini peserta didik sendiri yang menentukan bahan ajar, mengelola dan menilai proses pembelajaran dan hasilnya. dapat dilaksanakan kapan saja dan di mana saja, memakai cara pembelajaran yang bebas dipilih sendiri.

Tujuan dari pembelajaran dengan ini ialah untuk pengembangan tanggung jawab dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam menentukan materi pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Metode SDL akan bermanfaat menghasilkan kompetensi yang lebih baik, dan karena peserta didik sendiri yang menentukan kompetensi yang diinginkan maka kompetensi yang diperoleh juga lebih berguna bagi peserta didik.

Bentuk kegiatannya ialah setiap peserta didik harus mempunyai logbook yang dipakai untuk mengatur pembelajarannya.Peserta didik mempelajari dan mengetahui berbagai tugas, hak, kewajiban mereka serta berbagai pengetahuan dasar yang perlu dimilikinya. Institusi memberi peluang kepada peserta didik untuk melakukan pengaturan belajar mandiri (self-regulated learning) yang meliputi: membuat rencana pembelajaran, monitoring setiap kegiatan belajar dan melakukan evaluasi belajar secara tertulis dalam logbook.

e) Research Based

Research-based learning adalah merupakan salah satu metode yang mengintegrasikan penelitian di dalam proses pembelajaran. RBL memberi peluang/kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan atas data yang sudah tersusun; dalam aktivitas ini ber-

laku pembelajaran dengan pendekatan "learning by doing". (Jones, Rasmussen, & Moffitt, 1997; Thomas, Mergendoller, & Michaelson,1999, Thomas, 2000).

Model ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang mengarah pada aktivitas analisis, sintesis, dan evaluasi serta meningkatkan kemampuan peserta didik dan dosen dalam hal asimilasi dan aplikasi pengetahuan. Dengan RBL maka peserta didik dapat memperoleh berbagai manfaat dalam konteks pengembangan metakognisi dan pencapaian kompetensi yang dapat dipetik selama menjalani proses pembelajaran.

f) Case based

Case-based learning adalah pembelajaran berbasis kasus. Peserta didik disediakan kasus yang merupakan simulasi bagi mereka untuk melatih diri sebagai profesional yang sesungguhnya. Model ini bertujuan untuk (a) melatih mahasiswa belajar secara kontekstual, (b) mengintegrasikan prior knowledge dengan permasalahan yang ada di dalam kasus dalam rangka belajar untuk mengambil keputusan secara professional, dan (c) mengenalkan tatacara pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang tepat atau rasional (evidence-based). CBL bermanfaat agar (a) dosen menyiapkan dan menyediakan pokok bahasan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagaimana tertera di dalam rencana program kegiatan pembelajaran semester (RPKPS), (b) bersama-sama peserta didik membahas kasus yang disajikan.Peserta didik terlatih dan kemudian terbiasa untuk berpikir secara kritis ketika mengaktifkan dan menggunakan prior knowledge mereka yang dirangsang oleh kasus yang sedang dibahas ber-

sama.

g) Problem Based Learning Dengan Metode Seven Jump

Problem-Based Learning adalah suatu metoda pembelajaran di mana peserta didik sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat student-centered. Motode ini bertujuan mengembangkan. knowledge (materi dasar dan komunitas selalu dalam konteks), skills – hard-soft-life skills (berpikir secara ilmiah), critical appraisal (terampil dalam mencari informasi, terampil dalam belajar secara aktif & mandiri, dan belajar sepanjang hayat), attitudes (nilai kerjasama, etika, ketrampilan antarpersonal, menghargai nilai psikososial). Metode ini bermanfaat untuk peserta didik memiliki kecakapan dan sikap yang positif, antara lain: kerjasama dalam kelompok,kerjasama antar peserta didik di luar diskusi kelompok, memimpin kelompok, mendengarkan pendapat kawan, mencatat hal-hal yang didiskusikan, menghargai pendapat/pandangan kawan, bersikap kritis terhadap literatur, belajar secara mandiri, mampu menggunakan sumber belajar secara efektif, dan ketrampilan presentasi. Secara keseluruhan, kecakapan dan sikap tadi merupakan modal utama dalam pembentukan lifelong learner.

Seven Jumps (7 langkah) pada Problem Based Learning :

a) L1: Menjelaskan istilah dan konsep
b) L2: Menetapkan kata kunci dan masalah
c) L3: Menganalisis masalah
d) L4: Menghubungkan atau menarik kesimpulan
e) L5: Merumuskan tujuan/sasaran pembelajaran
f) L6: Mengumpulkan informasi

g) L7: Mensintesis dan menguji informasi baru.

6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran berbasis Guru

No	Metode TCL	
	Kelebihan	**Kekurangan**
	Sejumlah besar informasi dapat diberikan dalam waktu singkat	Pengajar mengendalikan pengetahuan sepenuhnya, tidak ada partisipasi dari pembelajar
	Informasi dapat diberikan ke sejumlah besar siswa	Terjadi komunikasi satu arah, tidak merangsang siswa untuk mengemukakan pendapatnya
	Pengajar mengendalikan sepenuhnya organisasi, bahan ajar, dan irama pembelajaran	Tidak kondusif terjadinya critical thinking
	Merupakan mimbar utama bagi pengajar dengan kualifikasi pakar	Mendorong pembelajaran pasif
	Bila kuliah diberikan dengan baik, menimbulkan inspirasi dan stimulasi bagi siswa	Suasana tidak optimal untuk pembelajaran secara aktif dan mandiri
	Metode assessment cepat dan mudah	-

7. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran berbasis Siswa

No	Metode SCL	
	Kelebihan	**Kekurangan**
1	Kesempatan berpartisipasi siswa yang luas	Sulit diimplementasikan pada kelas besar
2	Motivasi yang kuat, Mendorong siswa menguasai pengetahuan	Memerlukan waktu lebih banyak
3	Tumbuhnya suasana demokratis	Tidak efektif untuk semua jenis kurikulum
4	Menambah wawasan bagi pebelajar dan pembelajar	Tidak cocok untuk mahasiswa yang tidak terbiasa aktif, mandiri, dan demokratis
5	Mengenalkan hubungan antara pengetahuan dan dunia nyata	
6	Mendorong pembelajaran secara aktif dan berpikir kritis	
7	Mengenalkan berbagai macam gaya belajar	
8	Memperhatikan kebutuhan dan latar belakang pembelajar	
9	Memberi kesempatan pengembangan berbagai strategi assessment	

Pembelajaran berbasis guru adalah proses belajar mengajar yang berpusat pada guru atau dosen. Sistem pembelajaran berbasis guru yang ternyata membuat mahasiswa pasif karena hanya mendengarkan kuliah sehingga kreativitas mereka kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada sistem pembelajaran model pembelajaran berbais pada guru, dosen lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (lecturing). Pada saat mengikuti kuliah atau mendengarkan ceramah, mahasiswa sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya.

Pengertianpembelajaran berbasis siswa adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Melalui proses pembelajaran yang keterlibatan siswa secara aktif, berarti guru tidak lagi mengambil hak seorang peserta didik untuk belajar. Pada sistem pembelajaran model pembelajaran berbasis siswa ini bisa dilakukan dengan metode diskusi.Karena dalam metode diskusi siswa dituntut untuk aktif dalam belajar.

Bab 4

TEORI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)

A. LATAR BELAKANG FILOSOFIS DAN PSIKOLOGIS

Penerapan pembelajaran kontekstual *(Contextual Teaching and Learning*) di Amerika Serikat bermula dari pandangam ahli pendidikan klasik John Dewey yang pada tahun 1916 mengajukan teori kurikulum dan metodologi pengajaran yang berhubungan dengan pengalaman dan minat siswa. Filosofi pembelajaran kontekstual berakar dari paham *progressivisme* John Dewey. Intinya, siswa akan belajar dengan baik apabila apa yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah

mereka ketahui, serta proses belajar akan produktif jika siswa terlibat dalam proses belajar di sekolah. Pokok-pokok pandangan *progressivisme* antara lain:

1. Siswa belajar dengan baik apabila mereka secara aktif dapat mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka tentang apa yang diajarkan oleh guru.
2. Siswa harus bebas agar dapat berkembang wajar.
3. Penumbuhan minat melalui pengalaman langsung untuk merangsang belajar.
4. Guru sebagai pembimbing dan peneliti.
5. Harus ada kerja sama antara sekolah dan masyarakat.
6. Sekolah progresif harus merupakan laboratorium untuk melakukan eksperimen.

Selain teori progressivisme John Dewey, teori kognitif melatarbelakangi pula filosofi pembelajaran kontekstual. Siswa akan belajar dengan baik apabila mereka terlibat secara aktif dalam segala kegiatan di kelas dan berkesempatan untuk menemukan sendiri. siswa menunjukkan belajar dalam bentuk apa yang mereka ketahui dan apa yang dapat mereka lakukan. Belajar dipendang sebagai usaha atau kegiatan intelektual untuk membangkit ide-ide yang masih laten melalui kegiatan introspeksi.

Sejauh ini pendidikan kita masih di dominasi oleh pandangan bahawa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah sebagai pilihan utama strategi belajar. Untuk itu, diperlukan sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan siswa. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghapal

fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengkontruksi pengetahuan di benak mereka sendiri.

Berpijak pada dua pandangan itu, filosofi konstruktivisme berkembang. Dasarnya pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari konteks yang terbatas dan sedikit demi sedikit. Siswa yang harus mengkontruksikan sendiri pengetahuannya.

Melalui landasan filosofi konstruksivisme, CTL dipromosikan menjadi alternatif strategi belajar yang baru. Melalui strategi, siswa diharapkan belajar melalui mengalami bukan menghafal.

Menurut filosofi konstruktivisme, pengetahuan bersifat non-objektif, temporer, dan selalu berubah. Segala sesuatu bersifat temporer, berubah dan tidak menentu. Belajar adalah pemaknaan pengetahuan, bukan perolehan pengetahuan dan mengajar diartikan sebagain kegiatan atau menggali makna, bukan memindahkan pengetahuan kepada orang yang belajar. Otak atau akal manusia berfungsi sebagai alat untuk melakukan interpretasi sehingga muncul makna yang unik.

Dengan paham kontruksivisme, siswa diharapkan dapat membangun pemahaman sendiri dari pengalaman/ pengetahuan terdahulu. Pemahaman yang mendalam dikembangkan melalui pengalaman-pengalam belajar bermakna. Siswa diharapkan memapu mempraktikkan pengetahuan/pengalaman yang telah diperoleh dalam konteks kehidupan. Siswa diharapkan juga melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut. Dengan demikian, siswa dapat memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan yang dipelajari. Pemahaman

ini diperoleh siswa karena ia dihadapkan kepada lingkungan belajar yang bebas yang merupakan unsur yang sangat esensial.

Hakikat teori kontruksivisme adalah bahwa siswa harus menjadikan informasi itu menjadi miliknya sendiri. teori kontruksivisme memandang siswa secara terus menerus memeriksa informasi-informasi baru yang berlawanan dengan aturan-aturan lama dn memperbaiki aturan-aturan yang tidak sesuai lagi. Teori konstruksivis menuntut siswa berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Karena penekanannya pada siswa aktif, maka strategi kontruksivis sering disebut pengajaran yang berpusat pada siswa (student-centered instruction). Di dalam kelas yang pengajarannya terpusat kepada siswa, peranan guru adalah membantu siswa menemukan fakta, konsep, atau prinsip bagi diri mereka sendiri, bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan di kelas.

Beberapa proposisi yang dapat dikemukakan sebagai implikasi dari teori kontruktivistik dalam praktek pembeljaran di sekolah-sekolah kita sekarang adalah sebagai berikut: (1)Belajar adalah proses pemaknaan informasi baru, (2)Kebebasan merupakan unsur esensial dalam lingkungan belajar., (3) Strategi belajar yang digunakan menentukan proses dan hasil belajar, (4)Belajar pada hakikatnya memiliki aspeksosial dan budaya, dan (5)Kerja kelompok dianggap sangat berharga.

Dalam pandangan kontruksivistik, kebebasan dipandangan sebagai penentu keberhasilan karena kontrol belajar dipegang oleh siswa sendiri. Tujuan pembelajaran

konstruktivistik menekankan pada penciptaan pemahaman yang menuntut aktivitas yang kreatif dan produktif dalam konteks nyata. Dengan demikian, paham konstruktivistik menolak pandangan behavioristik.

Dalam mengajar, guru harus pandai menggunakan pendekatan pembelajaran secara arif dan bijaksana, bukan sembarangan yang bisa merugikan anak didik. Pandangan guru terhadap anak didik akan menentukan sikap dan perbuatan. Setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai anak didik. Hal ini akan mempengaruhi pendekatan yang diambilnya dalam pembelajaran. Guru yang mempunyai pandangan yang sempit, biasanya akan menggunakan pendekatan yang biasa dipakainya sejak ia pertama kali mengajar, atau biasanya ia akan menirukan gurunya dahulu ketika mengajarnya. Hal itu akan membuat guru tidak profesional dalam melakukan pembelajaran dan hasilnya tidak akan memuaskan.

Dalam melakukan pembelajaran, guru biasanya memakai beberapa pendekatan berikut ini:

1. Pendekatan individual

Perbedaan individual anak didik memberikan wawasan bahwa guru harus memperhatikan perbedaan individual dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan memakai pendekatan ini, sebagaimana diuraikan Djamarah dan Zain, "dapat diharapkan kepada anak didik dengan tingkat penguasaan yang optimal" (Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006:54). Pendekatan individual mempunyai arti penting bagi kepentingan pengajaran. Pengelolaan kelas sangat

memerlukan pendekatan ini, karena kesulitan belajar anak lebih mudah dicari solusinya dengan menggunakan pendekatan ini.

2. Pendekatan kelompok

Dalam kegiatan belajar mengajar terkadang guru juga menggunakan pendekatan lain, yakni pendekatan kelompok. Pendekatan kelompok diperlukan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik. Sebagaimana diungkapkan oleh Djamarah dan Zain, "dengan pendekatan kelompok, diharapkan dapat ditumbuh kembangkan rasa sosial yang tinggi pada diri anak didik." (Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006:55). Mereka dibina untuk mengendalikan rasa egois mereka, sehingga terbina sikap kesetiakawanan sosial di dalam kelas. Dan pada akhirnya mereka sadar bahwa tidak ada makhluk yang hidup sendiri, karena semua makhluk hidup dengan saling ketergantungan.

Demikian juga dalam setiap pembelajaran bidang studi apapun, anak didik juga diajari bagaimana bersikap sosial dengan temannya, yang itu merupakan salah satu akhlak karimah. Pendekatan ini cocok diterapkan guru dalam pembelajaran, karena akan dapat membantu siswa yang ketinggalan dalam pemahaman materi.

3. Pendekatan bervariasi

Dalam pembelajaran, biasanya juga diwarnai berbagai masalah yang ditimbulkan oleh anak didik. Maka hal ini menuntut kreativitas guru untuk mengelola kelas dan menggunakan pendekatan yang tidak hanya satu. Guru yang

menggunakan pendekatan bervariasi ini cenderung mampu untuk membuat kelas menjadi kondusif dan pembelajaran menjadi efektif. Pendekatan bervariasi ini sebagaimana diungkapkan Djamarah dan Zain, "bertolak dari konsepsi bahwa permasalahan yang dihadapi oleh setiap anak didik dalam belajar bermacam-macam." (Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006:58). Maka guru juga harus mampu menggunakan pendekatan dengan berbagai macam masalah yang dihadapinya.

Namun dalam dekade akhir-akhir ini, yang marak dipakai oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Hal itu dikarenakan pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang sesuai dengan teori psikologi modern yang berpijak pada filsafat kontrukstivisme. Maka dari itu, penulis membahasnya dalam pembahasan tersendiri, agar pendidik atau guru lebih mengenal mengenai pendekatan pembelajaran kontekstual

B. PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL)

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi Sendiri (Nurhadi Burhan Yasin, 2004:13).

Pembelajaran kontekstual marupakan suatu konsepsi

yang membantu mengaitkan Konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi membantu hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka (Mohammad Nur, 2001). Menurut The Wasington, sebagaimana yang dikutip Yasin, pengajaran kontekstual adalah pengajaran memungkinkan siswa memperkuat, memperluas dan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan akademisnya dalam berbagai latar sekolah dan siluar sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada diluar sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia nyata (Yasin, 2004:12).

Dari beberapa pendapat itu diambil kesimpulan pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar guru untuk memotivasi dan membantu siswa agar mampu mengaitkan antara pengetahuan dan ketrampilan yang telah diperoleh dengan dunia nyata di mana mereka berada. Dimana guru menghadirkan dunia nyata tersebut ke dalam ruang kelas mereka. Hal itu dapat dilakukan apabila guru tanggap dan mengenal betul dengan lingkungan serta menguasai materi pelajaran.

Dewasa ini pembelajaran kontekstual telah berkembang di negara-negara maju, misalkan saja Amerika. Di Amerika berkembang apa yang disebut dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang intinya membantu guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan memotivasi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Artinya, Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi nyata kedalam kelas dan

mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliknya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses belajar berlangsung alamiah dalam bentuk pengetahuan dan guru kesiswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil belajar. Dengan konsep itu diharapkan hasil pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Pendekatan kontekstual yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya lingkungan alamiah itu diciptakan dalam proses belajar agar kelas lebih 'hidup' dan lebih 'bermakna' karena siswa 'mengalami' sendiri apa yang dipelajarinya. Bila pembelajaran kontekstual diterapkan dengan benar, diharapkan siswa akan terlatih untuk dapat menghubungkan apa yang diperoleh dikelas dengan kehidupan dunia nyata yang ada di lingkungannya. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, siswa akan dibawa tidak hanya masuk ke kawasan pengetahuan, tetapi juga sampai pada penerapan pengetahuan yang didapatkannya melalui pembelajaran kontekstual. Tugas guru dalam kelas kontekstual adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi.

Selama ini, hasil pendidikan hanya tampak dan kemauan siswa menghafal fakta-fakta. Walaupuan banyak siswa mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka seringkali tidak memahami secara mendalam subtansi materinya. Sebagaian besar dan siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut

akan dimanfaatkan. Siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep akadernik sebagaimana mereaka biasa diajarkan, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah.

Untuk itu, sebagai guru yang dikelola dengan pendekatan kontekstual harus pandai dalam membuat suatu strategi belajar yang baik agar setiap mata pelajaran dapat dipahami yang kemudian merangsang siswa untuk memecahkan persoalan, berpikir kritis dan mengimplementasi-kan basil belajar yang telah diperoleh. Guru juga harus dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dan seluruh siswa, sehingga mereka dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Persoalan itu merupakan tantangan yang dihadapi oleh guru dan pengembang kurikulum dan persoalan itu coba diatasi dengan penerapan pembelajaran baru yaitu pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari suatu permasalahan ke lain dari suatu konteks ke konteks lainnya. Selain itu, tujuan dan kontekstual adalah membekali siswa dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan yang lain dengan menggunakan pendekatan yang menyandarkan pada memori spesial dengan informasi berdasarkan kebutuhan individu peserta didik yang didukung kecenderungan mengintegrasikan beberapa bidang (disiplin) dengan selalu mengaitkan informasi serta pengetahuan awal yang telah dimiliki peserta dengan sistem penialaian autentik melalui penerapan praktis dalam mecahan masalah

C. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

The Nort West Regional Education Labolatory USA mengemukakan ada enam karakteristik pembelajaran konstektual sebagai berikut (Yasin, 2004:14-15):

a. Pembelajaran Bermakna : pemahaman, relevasi dan penilaian pribadi sangat terkait dengan kepentingan siswa dalam mempelajari isi materi pelajaran. Pembelajaran dirasa terkait dengan kehidupan nyata atau siswa mengerti manfaat isi pembelajaran. Jika mereka merasa berkepentingan umum belajar demi masa yang akan datang.
b. Penerapan Pengetahuan : kemampuan siswa untuk memahami apa yang dipelajari dan diterapkan dalam tatanan kehidupan dan fungsi di masa sekarang atau dimasa yang akan datang.
c. Berfikir Tingkat Tinggi : siswa diwajibkan untuk memanfaatkan berfikir kreatif dalam pengumpulan data, pemahaman suatu isu dan pemecahan suatu masalah.
d. Kurikulum yang dilambangkan berdasar standar. Isi pembelajaran harus dikaitkan dengan standar lokal (provinsi), nasional, perkembangan pengetahuan dan teknologi.
e. Responsife terhadap budaya : guru harus memahami dan menghargai nilai kepercayaan, dan kebiasaan siswa, teman, pendidik dan masyarakat dimana dia mendapat pendidikan. Setidaknya guru juga harus memperhatikan empat hal dalam pembelajaran kontekstual yaitu : individu siswa, kelompok siswa baik tim akan keseluruhan kelas

tatanan sekolah, dan besar tatanan komunitas kelas.

f. Penilaian autentik : penggunaan berbagai misalnya penilaian tugas terstruktur, kegiatan siswa, penggunaan portofolio dan sebagainya akan merepleksikan hasil besar sesungguhnya.

D. KOMPONEN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Dalam penerapan pembelajaran kontekstual di dalam kelas terdapat tujuh komponen dasar, diantaranya adalah :

a. Kontruktivisme

Kontruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong.

Siswa harus membiasakan diri untuk memecahkan masalah dan dapat menemukan ide-idenya yang berguna bagi dirinya sendiri. Sedangkan esensi dari teori kontruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi ke situasi yang lain.

Landasan berpikir kontruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan kontruktivis, "strategi memperoleh" lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan.

Untuk itu tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan cara (Departemen Pendidikan Nasional, 2002:11):

1) Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi

siswa.

2) Memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri.
3) Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

b. Pandangan Kontruktivis

Kontruktivis digagas oleh Glanbatita Vico Searan, seorang epistemolog dari Italia pada tahun 1710. Vica dalam *De Antuquissima Italorium Saplentia* mengungkapkan filsafatnya dengan kata "Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan". Dia menjelaskan bahwa mengetahui berarti mengetahui bagaimana membuat sesuatu, ini berarti bahwa seseorang itu baru mengetahui sesuatu jika ia mampu menjelaskan unsure-unsur apa yang membangun sesuatu itu (Paul Suparno, 1997:24).

Model kontruktivis memiliki masa depan yang menjanjikan dalam pendidikan sains dan pendidikan ilmu sosial, metode ini merupakan perkembangan dari teori kognitif peaget, fokus pendekatan kontruktivis adalah pemahaman (E. Mulyasa, 2003:237).

Menurut paham kontruktivis manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi arti pada pengetahuan sesuai pengalamannya (Nurhadi, 2004:33). Dalam pandangan kontruktivis pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman, pemahaman tubuh dan berkembang apabila selalu diuji dengan pengalaman baru.

Kontruktivis merupakan landasan pembelajaran kontekstual dimana siswa mampu mengkontruksikan sendiri pemahamannya dan dengan kontruktivis siswa belajar dengan

lebih barmakna karena siswa mengalaminya sendiri.

c. Menemukan *(Inkuiri)*

Inkuiri merupakan inti dari pembelajaran kontekstual, seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang merupakan hasil dari penememuannya sendiri. Guru harus mendesain kegiatan yang akan dilakukan siswa. Sehingga siswa mampu menemukan sendiri pengetahuan dan ketampilan apapun materi yang akan diajarkan oleh guru.

Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu (Wina Sanjaya, 2007:263) :

1) Merumuskan masalah
2) Mengajukan hipotesis
3) Mengumpulkan data
4) Menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan.
5) Membuat kesimpulan

d. Bertanya

Bertanya adalah strategi utama dalam pembelajaran kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran juga dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa, sedang untuk siswa kegiatan bertanya berguna untuk informasi, menginformasikan apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perharian pada aspek yang belum diketahui.

Dalam suatu pembelajaran, bertanya berguna untuk :

1) Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
2) Untuk mengecek pemahaman siswa.
3) Memecahkan persoalan yang dihadapi.
4) Membangkitkan respon pada siswa.

5) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa.

e. Masyarakat Belajar *(Learning Community)*

Menurut Leo Semenovich Vygotsky, seorang psikolog Rusia, menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman anak banyak didapat dari komunikasi orang lain. Dengan demikian kerja sama saling memberi dan menerima sangat dibutuhkan untuk memecahkan suatu persoalan. Sehingga CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dalam kelompok belajar secara formal maupun nonformal.

Sehingga penerapan asas masyarakat belajar dapat dikelompokkan dengan pembelajaran melalui kelompok belajar yang anggotanya bersifat heterogen, baik dari kemampuan dan kecepatan belajarnya. Dengan begitu guru dapat mengundang orang-orang yang dianggap memiliki keahian khusus untuk pembelajaran siswa.

f. Pemodelan *(Modeling)*

Modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Proses modeling tidak terbatas dari guru saja, melainkan guru juga dapat memanfaatkan siswa yang dianggap memiliki kemampuan.

Modeling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran CTL, karena melalui proses *modeling* ini siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoretis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.

g. Refleksi *(reflevtion)*

Proses dimana siswa dapat menampung, mengingat suatu pengalaman yang telah dipelajari dengan cara

mengurutkan kembali peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses ini pengalaman belajara itu akan menjadi nilai kognitif siswa yang pada akhirnya menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya dan siswa juga dapat memperbaharui pengetahuan yang telah dibentuk serta siswa dapat menambah pengetahuannya.

Dalam proses pembelajaran ini, peran guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenungkan atau mengingat kembali pengetahuan apa yang telah siswa pelajari dan membiarkan siswa menafsirkan gagasannya sendiri serta dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

h. Penilaian Sebenarnya *(Authentic Assesment)*

Penilaian sebenarnya adalah suatu proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan siswa yang melibatkan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang mereka miliki dalam dunia atau kehidupan nyata (Muhtar Abdul Karim, 2003). Karena *assesment* menekankan proses pembelajaran. Maka data yang dikumpulkan harus diperolah dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran. Data yang dapat diambil yaitu dari kegiatan belajar siswa, baik itu kegiatan didalam maupun diluar kelas. Inilah yang disebut dengan data autentik.

E. PERBEDAAN KONTEKTUAL DENGAN PENDEKATAN KONVENSIONAL

Perbedaan pokok antara pembelajaran CTL dan pembelajaran konvensional adalah :

1. CTL menempatkan siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pembelajaran. Sedangkan pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
2. Dalam pembelajaran CTL, siswa belajar melalui kegiatan kelompok, seperti kerja kelompok, diskusi, saling menerima dan memberi. Sedangkan dalam pembelajaran konvensional siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat dan menghafal materi pelajaran.
3. Dalam CTL, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata secara riil, sedangkan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak.
4. Dalam CTL, kemampuan didasarkan atas pengalaman, sedangkan dalam pembelajaran konvensional kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan.
5. Tujuan akhir dari proses pembelajarn melalui CTL adalah kepuasan diri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional, tujuan akhir adalah nilai atau angka.
6. Dalam CTL tindakan dibangun atas kesadaran diri sendiri, misalnya individu tidak melakukan perilaku tertentu karena ia menyadari bahwa perilaku itu merugikan dan tidak bermanfaat, sedangkan pada pembelajaran konvensional tindakan individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya, misalnya individu tidak melakukan sesuatu disebabkan takut hukuman atau sekedar untuk memperoleh angka atau nilai dari guru.

7. Dalam CTL, pengetahuan yang dimiliki setiap individu selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya, oleh sebab itu setiap siswa bisa terjadi perbedaan dalam memaknai hakekat pengetahuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran konvensional hal ini tidak mungkin terjadi. Kebenaran yang dimiliki absolut dan final, oleh karena itu pengetahuan dikontruksi oleh orang lain.
8. Dalam pembelajaran CTL, siswa bertanggung jawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing sedang dalam pembelajaran konvensional guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
9. Dalam pembelajaran CTL, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dalam konteks dan *setting* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan, sedangkan dalam pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas.
10. Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai adalah seluruh aspek perkembangan siswa, maka dalam CTL keberhasilan pembelajaran diukur dengan berbagai cara, misalnya dengan evaluasi proses, hasil karya siswa, penampilan, rangkaman, observasi, wawancara, sedangkan dalam pembelajaran konvensional keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes.

Bab 5

MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)

A. KONSEP PEMBELAJARAN LANGSUNG

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan anak. Batasan ini secara implisit terlihat bahwa dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Degeng dan Miarso, 1990). Pengajaran merupakan serangkaian aktivitas atau kegiatan yang diupayakan sedemikian rupa sehingga membantu anak belajar. Jika pengajaran merupakan upaya membantu anak untuk belajar, maka

memahmi apa yang akan diajarkan, merupakan persyaratan pokok mengajar (Setyosari, 2003).

Model pembelajaran, pengajaran langsung (*direct instruction*) merupakan suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar anak yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajaran dengan pola kegiatan bertahap. Model pembelajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar anak yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah (Arends, 1997). Lebih lanjut seirama dengan tanggapan ini Gagne (1985) menjelaskan bahwa pengetahuan dalam model pengajaran langsung (*direct instruction*) dibagi menjadi dua yaitu: (1) pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu, (2) pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaiman melakukan sesuatu.

Oleh karena itu, pengetahuan model *direct instruction* Ratumanan (2004:121) menyatakan bahwa dalam mengembangkan belajar pada anak yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif secara terstruktur baik, dan dapat dipelajari tahap demi tahap merupakan kegiatanpembelajaran yang berorientasi pada model pengajaran langsung (*direct instruction*). Kauchak & Eggen (1993) mengatakan bahwa pengajaran langsung (*direct instruction*) merupakan pengajaran yang terpusat pada guru yang menggunakan penjelasan guru, yang dikombinasikan

dengan praktek atau latihan dan umpan balik untuk mengajarkan konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan. Lebih lanjut Joyce dan Weil (1986) menjelaskan bahwa tujuan model *direct instruction* memaksimalkan penggunaan waktu belajar anak. Sedangkan dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan. Lebih lanjut Joyce dan Weil (1986) menjelaskan bahwa tujuan model *direct instruction* memaksimalkan penggunaan waktu belajar anak. Sedangkan dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatkan motivasi belajar anak serta meningkatkan kemampuan anak dan dampak pengiringnya meningkatkan percaya diri anak.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga anak dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi anak-anak di kelas. Selain itu, pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas, dan beberapa faktor kondisi lain yang terkait dengan pembelajaran.

Praktik pembelajaran yang sering dilakukan saat ini masih cenderung menggunakan metode pembelajaran klasikal dengan ceramah yang mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal. Siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran. Praktik pembelajaran seperti ini dikenal sebagai pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Pada pembelajaran konvensional, menurut Santrock (2004) perencanaan dan instruksi disusun secara ketat, dan guru mengarahkan pembelajaran siswa. Aktivitas pembelajaran ini menekankan pada paparan/ceramah, penjelasan dan demontrasi. Dalam hal ini guru harus menerangkan dan mendemontrasikan materi yang sebanyak-banyaknya kepada siswa.

Siswa yang berhasil adalah siswa yang paling banyak menyerap dan mengumpulkan informasi atau pengetahuan dari guru. Agar berhasil siswa dipacu untuk bersaing mengalahkan yang lain. Siswa belajar dan mengerjakan tugas atau latihan dengan sendiri-sendiri, sehingga kurang terjadi interaksi di antara siswa. Semua kesukaran dikemukakan pada guru saja. Hal ini akan menjadikan guru tidak mempunyai waktu yang cukup untuk mengatasi semua permasalahan pembelajaran yang dialami siswa.

Johnson dan Johnson (1990) mengemukakan ciri-ciri dari pembelajaran konvensional yakni: (1) guru sering membiarkan adanya siswa saling mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok, (2) akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok, (3) kelompok belajar biasanya homogen, (4) pimpinan kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing, (5) pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung, (6) guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar, (7) penekanan sering hanya pada

penyelesaian tugas.

Hal senada juga dikemukan oleh Panitz (2000) yang menyebutkan ciri-ciri dari pembelajaran konvensional yaitu: (1) lingkungan terpusat pada guru, (2) guru memegang kontrol penuh atas kelas, (3) kuasa dan tanggung jawab utama terpusat pada guru (*teachers centered*), (4) guru sebagai instruktur dan pembuat keputusan, (5) pengalaman belajar secara alami adalah kompetitif, pada umumnya terjadi kompetisi antarsiswa, siswa marah jika idenya digunakan teman lainnya, (6) rangkaian tugas pembelajaran terorganisasi dalam pokok bahasan yang terpisah, (7) pembelajaran berlangsung di dalam ruang kelas, (8) isi adalah paling utama, (9) para siswa menguasai pengetahuan melalui latihan (*drill)* praktik, dan (10) isi tidak perlu dipelajari dalam konteks.

Salah satu strategi pembelajaran konvensional yang masih dilakukan selama ini adalah pembelajaran langsung (*direct instruction*). Strategi ini dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dengan tujuan untuk mempercepat siswa menguasai materi pelajaran (Adam, dkk, 1996).

Penguasaan materi tersebut dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah. Sebagaimana Arends (2007) menyatakan bahwa: "*Direct instruction is teacher centered model that has five steps; establishing set, explation and/or demonstration, guide practice, feedback, and extanded practice A direct instruction lesson requires careful orchestration by teacher and learning environment that businesslike and task oriented".*

Hal yang sama dikemukakan oleh Kardi dan Nur (2000)

bahwa suatu pelajaran dengan model pembelajaran langsung berjalan melalui lima fase yakni: (1) penjelasan tentang tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) pemahaman atau presentasi materi ajar yang akan diajarkan atau demonstrasi tentang keterampilan tertentu, (3) memberikan latihan terbimbing, (4) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (5) memberikan latihan mandiri.

B. TAHAPAN PEMBELAJARAN LANGSUNG

Selanjutnya Joyce dan Weil (1986) mengemukakan lima tahapan dalam pembelajaran langsung sebagai berikut.

1. Orientasi; sebelum menyajikan dan menjelaskan materi baru, guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa: (1) kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, (2) mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pelajaran, (3) memberikan penjelasan/arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, (4) menginformasikan materi/konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran, dan (5) menginformasikan kerangka pelajaran.
2. Presentasi; pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa: (1) penyajian materi dalam langkah-langkah kecil sehingga materi dapat dikuasai siswa dalam waktu relatif pendek, (2) pemberian contoh-contoh konsep, (3) pemodelan atau peragaan keterampilan dengan cara demontrasi atau penjelasan

langkah-langkah kerja terhadap tugas, dan (4) menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.

3. Latihan terstruktur; pada fase ini guru memandu siswa untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon siswa dan memberikan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi respon siswa yang salah.
4. Latihan terbimbing; pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk menilai kemampuan siswa untuk melakukan tugasnya. Pada fase ini peran guru adalah memonitor dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
5. Latihan mandiri; pada fase ini siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri, fase ini dapat dilalui siswa jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85-90% dalam fase bimbingan latihan

Pembelajaran yang berpusat pada guru ini tidak mengikuti strategi pembelajaran yang disarankan dalam pembelajaran sosiologi yang lebih menekankan pada strategi berpusat pada siswa. Strategi pembelajaran terpusat pada siswa memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan bukan sebagai penerima informasi atau pengetahuan dari guru saja. Sehubungan dengan itu perlu dilakukan perubahan progresif terhadap strategi pembelajaran yang lebih mengarahkan siswa untuk aktif dan interaktif dalam belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw.*

Model-model pembelajaran dikembangkan dengan

melihat berbagai karakteristik anak dan kepribadian. Kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu yang satu dengan individu yang lain, mengakibatkan model pembelajaran guru tidak terfokus pada satu model tertentu, akan tetapi harus berfariasi. Di samping didasari pertimbangan keragaman anak, pengembangan berbagai model pembelajaran dimaksud dengan motivasi belajar anak, agar anak tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Hanifah & Suhana (2009) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku anak secara adaptif maupun negatif. Ainurrahman (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertetu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancanga bahan-bahan pembelajran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Brady (dalam Aunurrahman, 2009) mengatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran dipertegas oleh John Dewey (dalam Reigeluth, 1983) mengatakan bahwa pengembangan pengetahuan merupakan penghubung teori belajar dengan praktek-praktek pendidikan. Lebih lanjut Tyler

mengungkapkan model pembelajaran (dalam Reigeluth, 1983) mengatakan bahwa dengan melihat struktur pengetahuan yang ditransfer ke desain pembelajaran. Dari kedua tanggapan tokoh tersebut (Reigeluth, 1983) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan penghubung pengetahuan, "struktur pengetahuan" yang menjelaskan/ menggambarkan tindakan-tindakan pembelajaran untuk mengoptimalkan *outcomes* (hasil belajar) yang diinginkan seperti prestasi yang optimal (keefektifan dalam belajar).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang anak terhadap pelajaran, menumbuhkan kreativitas, motivasi dalam mengerjakan tugas, dan memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan anak mencapai hasil belajar yang baik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan. Guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang komprehensip, serta mampu mengambil keputusan-keputusan yang rasional kapan waktu yang tepat untuk menerapkan salah satu atau beberapa strategi secara efektif. Ratumanan (2004:121) menyatakan dalam pengembangan belajar pada anak yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif secara terstruktur baik, dan dapat dipelajari tahap demi tahap merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada model pengajaran langsung (*direct instruction*). Kauchak& Eggen (1993) mengatakan bahwa pengajaran langsung (*direct instruction*) merupakan pengajaran yang terpusat pada guru menggunakan penjelasan guru, yang

dikombinasikan dengan praktek atau latihan dan umpan balik untuk mengajarkan konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan.

C. TUJUAN MODEL PENGAJARAN LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)

Dalam pengajaran langsung terdapat tujuan model pengajaran langsung(*direct instruction*) yaitu memaksimalkan penggunaan waktu belajar anak. Sedangkan keterampilan, meningkatkan motivasi belajar anak serta meningkatkan kemampuan anak, dan dampak pengiringnya meningkatkan percaya diri anak (Joyce dan Weil, 1986). Lebih lanjut Arends (1997); kardi & Nur (2000) model pengajaran langsung (*direct instruction*) memiliki tiga ciri yaitu: (1) tujuan pengajaran dan pengaruh pada anak termasuk prosedur penilaian hasil belajar, (2) sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pengajaran, (3) sistem pengelolaan dan lingkungan belajar, model yang diperlukan agar kegiatan-kegiatan pengajaran tertentu dapat berlangsung dan berhasil. Dengan demikian model pengajaran langsung (*direct instruction*) adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi dalam bentuk latihan dari seorang guru kepada sekelompok anak dengan tujuan agar anak dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Setiap model pengajaran memiliki sintaks atau fase-fase pengajaarn yang berbeda antara satu model pengajaran dengan model pengajaran lainnya. Model pengajaran langsung (*direct instruction*) memiliki lima fase yang sangat penting, yaitu guru mengawali pengajaran dengan penjelasan tentang tujuan

dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan anak untuk menerima penjelasan guru. Selanjutnya, diikuti oleh presentasi materi ajar yang diajarkan atau didemonstrasikan dalam keterampilan tertentu. Pengajaran ini termasuk juga pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan latihan dan memberikna umpan balik kepada keberhasilan anak.

D. SINTAKS MODEL PENGAJARAN LANGSUNG /DIRECT INSTRUCTION

Secara umum, sintak model pengajaran langsung (*direct instruction*) menurut Arends (1997), disajikan dalam 5 (lima) fase seperti yang ada pada tabel 2.1 di bawah ini.

Fase	**Peran Guru**
Fase 1: Menyiapkan tujuan dan mempersiapkan anak	• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran khusus (indikator) • Guru menginformasikan latar belakang materu dan pentingnya materi • Guru mempersiapkan anak untuk belajar
Fase 2: Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	• Guru menyajikan informasi setahap demi setahap • Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar
Fase 3: Memberikan latihan terbimbing	• Guru merencanakan dan memberikan latihan terbimbing pada anak • Guru membantu mengarahkan bila

	anak mengalami kesulitan
Fase 4: Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	• Guru mengecek apakah anak telah berhasil melakukan tugas dengan baik • Guru memberikan umpan balik
Fase 5: Memberikan perluasan latihan	• Guru memberikan kesempatan untuk melakukan latihan lanjutan dengan perhatian pada penerapan dalam situasi yang lebih kompleks dan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari • Dapat dalam bentuk kerja rumah

Dalam tulisan Arends (1997) diberikan uraian setiap fase secara detail. Derikut akan diuaraikan sintaks model pengajaran langsung (*direct instruction*) menurut Arends.

1. Menyempaikan tujuan dan menyiapkan anak: tujuan langkah tersebut adalah untuk menarik dan memusatkan perhatian anak, serta memotivasi anak untuk berperan serta dalam kegiatan pembelajaran. Anak perlu mengetahui untuk apa mereka memperlajari materi (topik) tersebut, apa manfaat bagi mereka. Menyadarkan anak tentang apa yang akan mereka pelajari akan membantu mereka dalam membuat hubungan antara materi pelajaran dan relevansinya dengan kehidupan mereka sendiri. Sekaligus kondisi ini akan memotivasi anak untuk bekerja lebih keras. Menyiapkan anak bertujuan untuk menarik perhatian anak pada materi yang akan dibahas dan

mengingatkan anak pada materi prasyarat yang relevan. Kegiatan ini, disamping menyiapkan anak, juga memotivasi anak berperan serta secara penuh dalam kegiatan pembelajaran.

2. Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

   Kunci keberhasilan pada fase kedua ini adalah mempresentasikan informasi secara jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif. Kegiatan ini dengan panduan sebagai berikut:

   1. Kejelasan tujuan dan poin-poin utama: (a)menyatakan TPU dan TPK, (b)fokuskan pada satu ide waktu tertentu, dan (c)hindari penyimpangan dari pokok pembicaraan
   2. Presentasi langkah demi langkah: (a)presentasikan bahan dalam langkah-langkah kecil: (a)organisasikan dan presentasikan bahan sedemikian rupa sehingga satu poin dikuasai sebelum poin berikut diberikan, (b)berikan arahan setahap demi setahap jika dimungkinkan, (c)presentasikan satu kerangka atau outline bila bahannya kompleks
   3. Prosedur spesifikasi dan kongkrit: (a)berikan contoh keterampilan atau proses (jika sesuai), (b)berikan penjelasan rinci dan berulang-uloang untuk poin yang sulit, (c)berikan pada anak contoh-contoh kongkrit dan beragam
   4. Pengecekan untuk pemahaman anak: (a) pastikan bahwa anak memahami satu poin sebelum melanjut-kan kepoin berikutnya, (b)ajukan pertanyaan kepada anak untuk memonitor pemahaman mereka tentang

apa yang telah dipresentasikan, (c)intalah anak membuat ikhtisar poin-poin utama dengan bahasa mereka sendiri, (d)ajarkan kembali bagian-bagian yang sulit dipahami anak, dengan penjelasan guru lebih lanjut atau dengan tutor sebaya.

5. Memberikan latihan terbimbing: Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung adalah guru mempersiapkan dan melaksanakan latihan terbimbing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam latihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan anak menerapkan konsep keterampilan pada situasi baru. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan sebagai acuan dalam melaksanakan tahap ini sebagai berikut: (a)berikan tugas pada anak untuk melakukan latihan secara singkat, (b)berikan latihan sampai anak telah benar-benar menguasai konsep atau keterampilan yang dipelajari, (c)hati-hati terhadap kelebihan dan kelemahan latihan ber-kelanjutan, dan (d)perhatikan tahap-tahap awal latihan. Hal ini penting, sebab pada aawal latihan mungkin anak melakukan keterampilan yang kurang tepat atau bahkan mengalami kesalahan tanpa disadari.
6. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik: fase ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada anak. Setelah pebelajar memberikan jawaban, guru kemudian merespon jawaban anak tersebut. Hal penting yang perlu diperhatikan guru di sini adalah memberikan kepada anak umpan balik

sebagai berikut: (a)berikan umpan balik sesegera mungkin setelah latihan, (b)upayakan agar mampu umpan balik jelas dan spesifik, (c)konsentrasikan pada tingkah laku dan bukan pada maksud yang tersirat pada tingkah laku tersebut, (d)pemberian umpan balik perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, (f)berikan umpan balik pada kinerja yang benar (baik), (g)jika memberikan umpan balik negatifm tunjukkan bagaimana melakukan dengan benar, (h)bantulah anak untuk memusatkan perhatian pada proses dan bukan pada hasil, dan, (i)ajarilah anak dalam cara memberikan umpan balik pada diriny sendiri, dan bagaimana menilai keberhasilan kinerja sendiri.

7. Memberikan perluasan latihan: pada umunya latihan mandiri yang diberikan pada fase terakhir pengajaran langsung berbentuk pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah atau ltihan mandiri merupakan kesempatan pada anak untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri, dan dipandang sebagai kelanjutan dari latihan terbimbing.Arends (1997) memberikan panduan umum untuk latihan mandiri yang diberikan dalam bentuk pekerjaan rumah sebagai berikut: (a)pekerjaan rumah yang diberikan bukan merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapi merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapo merupakan kelanjutan dari latihan atau persiapan untuk persiapan pembelajaran berikutnya, (b)guru perlu menginformasikan kepada orang tua anak, tentang tingkat keterlibatan mereka yang diharapkan.

Apakah orang tua perlu membantu anaknya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sulit, atau hanya menyediakan lingkungan yang kondusif, yang memungkinkan anaknya dapat menyelesaikan sendiri pekerjaan rumahany? Apakah orang tua dianjurkan untuk mengecek pekerjaan rumah anaknya?, (c)Guru seharusnya memberikan umpan balik tentang pekerjaan rumah tersebut.

Dalam menerapkan model pengajaran langsung, diperlukan perencanaan dan pelaksanaan secara cermat. Model pengajaran langsung mensyaratkan perlunya didefinisikan secara cermat setiap jenis keterampilan yang akan ditumbuh kembangkan. Juga materi yang akan didemonstrasikan dan latiahn perlu direncanakan secara hati-hati. Selain itu, model pembelajaran ini berpusat pada guru. Walaupun demikiran, dalam implementasinya perlu pula diperhatikan keterlibatan anak, terutama dalam hal memperhatikan penjelasan atau demonstrasi guru, mendengarkan, dan resitasi (tanya jawab) secara terencana.

Kardi & Nur (2000) mengatakan bahwa pengajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan dengan sangat hati-hati dipihak guru secara efektif. Pengajaran langsung mensyaratkan tiap detail keterampilan atau isi didefinisikan secara seksama dan demonstrasi serta jadwal pelatihan direncanakan dan dilaksanakan secara seksama. Meskipun tujuan pemberlajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan anak, model ini terutama berpusat pada guru. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru harus menjamin terjadinya keterlibatan anak terutama,

memperhatikan, mendengarkan, dan resetasi (tanya jawab) yang terencana. Kegiatan pembelajaran dengan model ini tidak berarti bahwa pembelajaran bersifat otoriter, dingin dan tanpa humor. Namun, kegiatan pembelajraan dengan model ini berarti lingkungan berorientasi pada tugas dan memberi harapan tinggi agar anak mencapai hasil belajar dengan baik (Kardi dan Nur, 2000).

Arends (1997) menggambarkan ***Fase-fase Model direct instruction***seperti yang digambarkan dalam table 2.3 sebagai berikut:

Fase	**Langkah**
Fase 1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan anak
Fase 2	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
Fase 3	Memberikan latihan terbimbing
Fase 4	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
Fase 5	Memberikan perluasan latihan
Fase 6	Evaluasi

Tabel 2.3 Fase-fase Model *direct instruction* dari Arends (1997)

Seperti ungkapan Arends (1997) model pengajaran langsung (*direct instruction*) pada umumnya pembelajar melakukan perencanaan secara terstruktur dengan ketat. Pada awal pembelajaran, guru merupakan pemberi informasi dan pendemonstrasi yang aktif, dan mengharapkan anak menjadi pendengar yang aktif dan baik. Keberhasilan dalam model ini

tergantung pada lingkungan dan ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Disamping itu, model ini tergantung pada motivasi dan perhatian anak. Ratumanan (2004) menumukan bahwa kecenderungan aktivitas anak di luar tugas (*off-task*) cukup tinggi. Oleh karena itu dalam penggunaan model pengajaran langsung pembelajar perlu memperhatikan keterlibatan setiap anak di dalam kelas, dan selalu berupaya menarik perhatian dan menginatkan pebelajar untuk terlihat dalam kegiatan mengajar belajar. Landasan penelitian dari model pengajaran langsung (*direct intruction*) dan berbagai komponennya berasal dari bermacam-macam bidang.

Model *Direct Instruction* dapat dirangkum sebagai berikut : (1)Salah satu tujuan pembelajaran yang penting dari setiap mata pelajaran di sekolah ialah memperoleh informasi dan keterampilan-keterampilan dasar. Sebelum siswa mempelajari informasi dan keterampilan lanjut, mereka harus terlebih dahulu menguasai informasi dan keterampilan dasar, (2)Untuk tercapainya tujuan seperti yang tertulis pada butir (1), guru menggunakan Model *Direct Instruction*. Model pengajaran ini mempunyai landasan empirik dan teoritik dari analisis system, teori pemodalan tingkah laku, dan penelitian tentang keberhasilan guru dalam mengajar, (3)Dampak instruksional dari model pengajaran langsung ialah mengembangkan penguasaan keterampilan sederhana dan komplek serta pengetahuan deklaratif yang dapat dirumuskan dengan jelas dan diajarkan tahap demi tahap., (4)*Direct Instruction* pada umumnya mempunyai Lima fase, menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan siswa; mendemonstrasikan

atau menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa; memberikan bimbingan praktek; mengecek pemahaman siswa dan memberikan balikan; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri dan menerapkan hasil belajar, (5)Model *Direct Instruction* memerlukan lingkungan pembelajaran terstruktur dengan baik dan uraian guru yang jelas, (6)Pada tahap perencanaan perumusan tujuan dan analisis tugas, perlu mendapat perhatian yang seksama, (7)Dalam melaksanakan *Direct Instruction*, guru perlu memberikan uraian yang jelas, mendemonstrasikan dan memperagakan tingkah laku dengan benar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, (8)Pelatihan perlu dilandasi oleh prinsip-prinsip sebagai berikut : Berikan pelatihan singkat dan frekwensi yang tidak berlebihan; Siswa benar-benar menguasai keterampilan yang dilatihkan; Menggunakan pelatihan berkelanjutan atau pelatihan berselang, (9)*Direct Instruction* menuntut pengolaan kelas yang unik, menarik dan mempertahankan perhatian siswa dari awal sampai selesainya proses pembelajaran (10)Pengolaan kelas yang juga perlu memperoleh perhatian ialah mengatur tempo pembelajaran, kelancaran alur pembelajaran, mempertahankan ketertiban dan peserta siswa, dan menangani dengan cepat penyimpangan-penyimpangan tingkah laku siswa, (11)Penilaian hasil belajar siswa ditekankan pada praktek pengembangan dan penerapan pengetahuan dasar yang sesuai, mengukur dengan teliti keterampilan sederhana dan yang kompleks, serta memberikan umpan balik kepada siswa.

Dari uraian diatas, keterampilan atau kecakapan siswa, baik kognitif mapun fisik harus dijadikan landasan oleh guru

ataupun siswa untuk membangun hasil belajar yang maksimal. Karena bagaimanapun sebelum siswa memperoleh dan memproses sejumlah informasi atau suatu pengetahuan, mereka harus menguasai strategi belajar dahulu, seperti membuat catatan dan merangkum isi bacaan. Begitu juga sebelum siswa mampu berpikir secara kritis, mereka harus mampu terlebih dahulu menguasai dasar-dasar ilmu logika dan begitu juga dengan hal-hal yang lain. Maka disinilah seorang guru dituntut mampu mengausai metode pengajaran langsung (*Direct Instruction*) untuk membantu siswa mencapainya dengan maksimal.

Bab 6

PEMBELAJARAN MODEL EKSPOSITORI

A. KONSEP PEMBELAJARAN MODEL EKSPOSITORI

Pembelajaran ekspositari sering disebut juga dengan ceramah bervariasi. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran dengan cara penyampaian bahan pelajaran melalui penuturan (penjelasan lisan) yang disertai berbagai mengajar yang lain sebagai pelengkap dari ceramah. Perilaku mengajar dengan ekspositori merupakan kegiatan mengajar yang berpusat pada pembelajar *(teacher's centered)* (Dimyati, 2006).

Mayer, (2003) menyatakan: *"expository instruction may sometimes result in less learning time than other methods and generally results in equivalent of initial learning as compared to*

guided discovery. If the goal of instruction is long – term retention and transfer, expository methods seem inferior to guided discovery. Apparently expository instruction does not encourage the learner to actively think about the rule but does ensure that the rule is learned". Menurut Sanjaya (2007), pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian meteri secara verbal dari seorang pembelajar kepada sekelompok pebelajar dengan maksud agar pebelajar dapat menguasai konsep pelajaran secara optimal. Killen (dalam sanjaya, 2007) menanamkan strategi ekspositori. Pebelajar tidak dituntut untuk menemukan konsep itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena strategi ekspositori lebih menanamkan kepada proses bertutur, maka sering juga disebut strategi "*chalk and talk*".

Ada beberapa karakteristik strategi ekspositori. *Pertama,* strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan konsep pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang menyamakannya dengan ceramah. *Kedua,* biasanya konsep pembelajaran yang disampaikan adalah konsep pembelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal, sehingga tidak menuntut pebelajar untuk berpikir ulang. *Ketiga,* tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan konsep pembelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir pebelajar diharapkan dapat memahaminya dengan benar dan dapat mengungkapkan kembali konsep yang telah diuraikan.

Tujuan utama pembelajaran ekspositori adalah memindah pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai kepada

pebelajar. Hal yang esensial pada bahan pengajaran harus dijelaskan kepada pebelajar. Peranan pembelajar yang penting dalam pembelajaran ekspositori sebagai berikut: (1) penyusunan program pembelajaran; (2) pemberian informasi yang benar; (3) pemberian fasilitas belajar yang baik; (4) memberikan pebelajar dalam pemerolehan informasi yang benar; dan (5) penilaian pemerolehan informasi. (Dimyati, 2006).

Adapun peranan pebelajar yang terpenting dalam pembelajaran ekspositori adalah: (1) mencari informasi yang benar; (2) pemakaian media dan sumber yang benar; (3) penyelesaian tugas sehubungan dengan penelitian pebelajar. Adapun hasil belajar yang dievaluasi adalah luas dan jumlah pengetahuan, keterampilan dan nilai yang dikuasai pebelajar. Pada umumnya alat evaluasi hasil belajar yang digunakan adalah tes yang telah dibakukan atau tes buatan pembelajar.

Dalam penggunaan pembelajaran ekspositori terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap pembelajar, yakni: (1) berorientasi pada tujuan. Prinsip ini menunjukkan bahwa tujuan menjadi pertimbangan utama dalam menggunakan strategi pembelajaran ini; (2) prinsip komunikasi, menekankan bahwa dalam proses komunikasi, bagaimanapun sederhananya, selalu terjadi pemindahan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan; (3) prinsip kesiapan. Prinsip ini mengandung arti bahwa setiap individu akan merespon dengan cepat setiap stimulus manakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan untuk mengikuti pembelajaran; dan (4) prinsip keberlanjutan. Prinsip ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran ekspositori harus

dapat mendorong pebelajar untuk mau mempelajari konsep pelajaran lebih lanjut. Ekspositori yang berhasil adalah manakala melalui proses penyampaian dapat membawa pebelajar pada situasi ketidak seimbangan (*disequilibrium*), sehingga mendorong mereka untuk mencari dan menemukan atau menambah wawasan melalui proses belajar mandiri.

B. LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN STRATEGI EKSPOSITORI

Dalam prakteknya ada beberapa langkah dalam penerapan strategi ekspositori, yaitu *pertama,* persiapan *(preparation)*. Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan pebelajar untuk menerima pelajaran. Dalam strategi ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksaan pembelajaran dengan strategi ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan. Sehingga dalam pelaksanaannya pebelajar harus sejak dini mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran.

Kedua, penyajian *(presentation)*. Langkah penyajian adalah penyampaian konsep pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Yang harus dipikirkan oleh pembelajar dalam penyajian ini adalah bagaimana konsep pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh pebelajar.

Ketiga, menghubungkan *(correlation)*. Langkah korelasi atau hubungan adalah langkah menghubungkan konsep pelajaran dengan pengalaman pebelajar atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan pebelajar dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah menghubungkan dilakukan untuk

memberikan makna terhadap konsep pembelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik pebelajar.

Keempat, menyimpulkan *(generalization)* Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari konsep yang telah disajikan. Menyimpulkan berarti pula memberikan keyakinan kepada pebelajar tentang kebenaran suatu paparan.

Kelima, penerapan *(application)*. Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan pebelajar setelah mereka menyimak penjelasan. Melalui langkah ini pembelajar akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman konsep oleh pebelajar. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini diantaranya, *pertama,* dengan membuat tugas relevan dengan konsep yang telah disajikan. *Kedua,* dengan memberikan tes yang sesuai dengan konsep yang telah disajikan.

Heinich, et. al (1992) menyatakan bahwa pembelajaran dengan strategi ekspositori adalah cara edukatif dengan langkah-langkah: (1) menyajikan informasi; (2) memberi contoh khusus; dan (3) mengevaluasi pengetahuan yang telah diinformasikan kepada pebelajar. ekspositori merupakan pendekatan yang lebih tradisional, dimana pembelajar menyajikan informasi kepada para pebelajar.

Lebih lanjut, Nasution (2006) mengemukakan bahwa tahapan pembelajaran dalam pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut: (1) pada tahap pendahuluan dosen menyampaikan pokok-pokok konsep yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pebelajar mengikuti

dengan mencatat bila perlu; (2) pada penyajian konsep pembelajar menyampaikan konsep dengan ceramah dan tanya jawab kemudian dilanjutkan dengan demonstrai atau lainnya untuk memperjelas konsep yang disajikan dan diakhiri dengan penyampaian ringkas atau latihan; dan (3) pada tahap penutup pembelajar melaksanakan evaluasi berupa tes dan kegiatan tindak lanjut seperti penugasan dalam rangka perbaikan dan pengayaan atau pendalaman konsep.

Sedangkan Hunter (1984) menyatakan bahwa prosedur pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan: (a) peroleh dan arahkan perhatian pebelajar; (b) gunakan stimulus yang menarik, misalkan menggunakan sebuah cerita, gambar atau pertanyaan-pertanyaan; dan (c) hubungkan pendahuluan dengan pengetahuan sebelumnya dari pebelajar dengan konsep yang akan dipelajari.
2. Tujuan dan maksud: (a) secara informal tentukan tujuan dari pengajaran; (b) gambarkan isi pelajaran secara umum, gambarkan ikhtisar; dan (c) bahas secara singkat komponen-komponen dari pelajaran.
3. *Input* pembelajaran: (a) pembelajar menjelaskan konsep atau keterampilan yang baru dalam langkah-langkah kecil; (b) sediakan contoh yang banyak dan bervariasi; (c) gunakan gambaran lisan dan visual; (d) berikan contoh langkah-langkah yang benar beberapa kali (latihan yang terstruktur); dan (e) lakukan pengecakan untuk pemahaman dan berikan umpan balik.
4. Latihan terbimbing: (a) pembelajar memonitor latihan pebelajar sebelumnya; (b) gunakan sejumlah latihan yang

singkat dan bermakna; (c) lakukan pengecekan untuk pemahaman dan berikan umpan balik; (d) ajarkan kembali bila diperlukan; dan (e) lanjutkan latihan terbimbing.

5. Penutup: (a) rangkum pembelajaran; (b) soroti hal-hal yang utama; dan (c) lakukan pengecakan untuk pemahaman dan berikan umpan balik.
6. Latihan mandiri: (a) untuk dilakukan di kelas tanpa bantuan pembelajar; atau dilakukan di rumah; (b) gunakan sejumlah latihan yang pendek; tapi bermakna; (c) ulangi latihan, mandiri; dan (d) lakukan pengecekan untuk pemahaman dan berikan umpan balik.

Dalam penelitian ini strategi ekspositori menggunakan ceramah dan pemberian tugas, yaitu bahan pembelajaran disampaikan secara lisan dan tulisan, kemudian diberikan contoh soal dan pebelajar diberikan kesempatan untuk bertanya. Kemudian pebelajar ditugaskan mengerjakan soal-soal yang bersesuaian dengan bahan pelajaran.

Strategi ekspositori ini digunakan penggabungan ceramah dan pemberian tugas, maka tujuan pemakaian strategi ekspositori juga merupakan gabungan dari tujuan pemakaian ceramah dan pemberian tugas. Jadi tujuan pemakaian strategi ekspositori adalah: (1) menciptakan landasan pemikiran yang mendorong dan mengarahkan pebelajar untuk banyak mempelajari isi pelajaran melalui bahan tertulis secara mandiri; (2) menyajikan garis-garis besar isi peljaran dan permasalahan penting (esensial) yang terdapat dalam isi pelajaran; (3) memberikan motivasi kepada pebelajar untuk belajar secara mandiri dan menemukan fakta, konsep serta kaidah yang lebih luas daripada yang disajikan oleh pembelajar; (4)

memperkenalkan hal-hal baru, memberi gambaran yang lebih luas dari pada buku teks atau bahan pembelajaran tertulis lainnya, mengaitkan teori dan praktek dan menyajikan hubungan informasi tertentu; dan (5) menjelaskan prosedur tugas-tugas belajar yang diberikan dengan format yang lain. (Moejiono dan Dimyati, 1992)

Lebih lanjut Dimyati (Moedjiono dan Dimyati, 1992) menjelaskan sintaks atau prosedur pelaksanaan ekspositori dibagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

a) Tahap persiapan

Dalam tahap ini pembelajar melaksanakan kegiatan:

1) Mengorganisasikan isi pelajaran yang akan diceramahkan;
2) Mempersiapkan penguasaan isi yang akan diceram-ahkan
3) Memilih dan mempersiapkan media intruksional dan/ atau alat bantu intruksional yang kan digunakan dalam ceramah.

b) Tahap awal

Tahap awal seringkali disebut tahap pengantar yang digunakan untuk berbagai fungsi.Moejiono dan Dimyati (1992) menyatakan bahwa, "Tahap ini digunakan untuk meningkatkan hubungan pembelajar dengan pebelajar, meningkatkan perhatian pebelajar dan mengemukakan pokok-pokok isi ceramah".

c) Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan atau tahap pembahasan utama merupakan kegiatan inti dalam pelaksanaan pengajaran, dimana pembelajar menyajikan isi pelajaran yang

telah diorganisasikan sebelumnya. Faktor-faktor yang hendaknya menjadi perhatian pembelajar pada tahap ini adalah:

1) Keterangan secara singkat dan jelas;
2) Penggunaan papan tulis, sebagai visualisasi poko-pokok masalah yang diterangkan perlu ditulis di papan tulis dengan jelas dan tertib
3) Keterangan ulang dengan menggunakan istilah atau kata-kata lain yang lebih jelas
4) Perincian dan penjelasan pelajaran dengan jalan merinci isi pelajaran lebih lanjut, memberikan ilustrasi, member keterangan tambahan, menghubungkan dengan masalah lain, memberi beberapa contoh singkat, konkret, dan yang telah dikenal oleh pebelajar;
5) Mencari balikan sebanyak-banyaknya selama berceramah;
6) Mengatur alokasi waktu.

d. Tahap akhir

Tahap ini disebut juga tahap kesimpulan dimana pembelajar melaksanakan kegiatan: (1) membuat rangkuman dari garis-garis besar isi pelajaran yang diceramahkan, kegiatan ini dilakukan oleh pembelajar bersama-sama pebelajar; (2) penjelasan hubungan isi pelajaran yang diceramahkan dengan isi pelajaran berikutnya; (3) penjelasan tentang kegiatan pada pertemuan yang berikutnya.

Dalam penelitian ini, sintaks pembelajaran dengan pembelajaran ekspositori merupakan adaptasi dari langkah-langkah pembelajaran ekspositori yang dikemukakan oleh Heinich, et.al. (1992), Nasution (2006), dan Hunter (1992).

Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Pendahuluan: (1) pembelajar menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai pebelajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, apersepsi, mengarahkan perhatian pebelajar. (2) pebelajar memperhatikan dan mendengarkan informasi pembelajar.
2. Penyaji konsep: (1) pembelajar menyampaikan konsep dengan ceramah dan tanya jawab, kemudian dilanjutkan dengan memberikan contoh-contoh soal untuk memperjelas konsep yang disajikan, (2) pebelajar mendengarkan penjelasan pembelajar, mencatat konsep yang dianggap penting dan menanyakan konsep yang kurang jelas atau belum dipahami.
3. Latihan: (1) pembelajar memberikan lembar kerja pebelajar sebagai bahan latihan. Latihan dilakukan secara individu. (2) pebelajar mengerjakan latihan, (3) pembelajar memonitor latihan pebelajar, memberikan umpan balik dan mengerjakan kembali jika diperlukan.
4. Penutup: (1) pembelajar merangkum dari garis-garis konsep pelajaran yang diajarkan, melakukan pengecekan untuk pemahaman dan memberikan umpan balik pebelajar mendengarkan penjelasan pembelajar, mencatat konsep dan menanyakan konsep yang kurang jelas atau belum dipahami.

Menurut peneliti strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada pembelajar. Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini pembelajar memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini pembelajar menyampaikan

materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai pebelajar dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik pebelajar. Metode pembelajaran dengan kuliah merupakan bentuk strategi ekspositori.

Tidak ada satu strategi pembelajaran yang dianggap lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain. Baik tidaknya suatu strategi pembelajaran bisa dilihat dari efektif tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, pertimbangan pertama penggunaan strategi pembelajaran adalah tujuan apa yang harus dicapai.

Berdasar penjelasan diatas dan berbagai sintaks yang dikemukakan oleh para ahli dalam penelitian ini peneliti adaptasi dari langkah-langkah pembelajaran ekspositori yang dikemukakan oleh Heinich, et.al. (1992), Nasution (2006), dan Hunter (1992). Dalam penggunaan langkah-langkah tersebut sudah terbiasa dilakukan di berbagai lembaga pendidikan oleh karena itu para pembelajar kebanyakan sudah terbiasa.

C. PENGETAHUAN AWAL

Banyak orang menduplikasikan pengetahuan awal dengan IQ.Padahal menurut beberapa ahli pendidikan, tidak besar pengaruhnya terhadap hasil belajar atau kompetensi seseorang. Seperti pendapat (Hudoyo, 1981), bahwa seseorang mendapat belajar atau suatu kompetensi tertentu yang lebih rendah tidak disebabkan oleh faktor intelegensia, tetapi disebabkan oleh ketakutan akan gagal. Berdasar pendapat di atas menegenahi intelegensia, dalam penelitian ini tidak

dipakai atau dipilih sebagai salah satu variable yang ikut menentukan hasil belajar dalam kempetensi pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah kemampuan pebelajar yang mencakup aspek-aspek dasar pendidikan agama Islam sebagai dasar untuk mengikuti tes masuk perguruan tinggi dan dinyatakan lulus. Dengan kata lain pebelajar yang masuk di perguruan tinggi tidak dimulai dari nol, tetapi pebelajar telah mempunyai kemampuan tertentu sebalum mereka masuk di perguruan tinggi.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran, pendidikan atau latihan diperlukan atau dimilikinya pengetahuan awal yang memadahi. Gagne (1992:150) menyatakan bahwa pengetahuan awal merupakan prasyarat mempelajari pengetahuan baru.Menurut Winkel (1993) bahwa setiap belajar mengajar mempunyai titik tolak sendiri atau berpangkal pada kemampuan pebelajar tertentu yaitu pengetahuan awal. Teoriwan yang lain memberikan definisi yang berbeda, mereka menyatakan pengetahuan awal sebagai pengetahuan yang telah dimiliki, pengetahuan tentang dunia, kemahiran pengetahuan, dan pengetahuan sebelumnya (Addison dan Hutcheson, 2001:2)

Kujawa dan Huske (dalam www.ncrel, 1995:1) menjelaskan bahwa pengetahuan awal sebagai kombinasi sikap-sikap, pengalaman-pengalaman, yang dimiliki pebelajar.Sikap-sikap meliputi kepercayaan diri sebagai pebelajar, kesadaran tentang minat dan kemampuannya, motivasi dan keinginannya untuk membaca.Pengalaman-pengalaman meliputi aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan bacaan, kejadian-kejadian yang memberikan

pemahaman, pengalaman di dalam keluarga dan di masyarakat. Pengetahuan meliputi proses-proses membaca, isi bacaan, topik-topik, konsep-konsep, bentuk dan gaya bacaan, struktur teks, tujuan personal, dan akademik. Definisi ini mempunyaikedekatan hubungan dengan definisi Hirst dan Peters (1985:43) tentang struktur mental.Menurutnya struktur mennggambarkan hubungan-hubungan antar bagian atau item sedangkan mental adalah ragam kesadaran seperti kepahaman, keinginan, dan perilaku yang dipengaruhi.Dengan demikian struktur mental berisi berbagai macam kesadaran tentang logika atau jaringan hubungan-hubungan.

Dalam struktur mental, item-item tidak fisik dan hubungan-hubungan tidak meruang. Hubungan logika terjadi antar konsep atau proposisi-proposisi. Definisi pengetahuan awal juga dapat dihubungkan dengan konsep skema. Menurut Piaget, skema merupakan gambaran internal mengenai kegiatan fisik atau mental sehingga skema dapat dianggap sebagai kumpulan kaidah mengenai bagaimana caranya berinteraksi dengan lingkungan sehingga dapat menghasilkan perkembangan kognitif (Haedi dan Heyes, 1988:56). Anderson melihat skema sebagai sebuah organisasi komponen-komponen memori, proposisi-proposisi, gambaran-gambaran, sikap-sikap yang berisi seperangkat informasi yang bermakna yang dikaitkan dengan sebuah konsep umum (Gagne 1992:196; Glover dan Bruning, 1990:63).

Konsep umum bisa berupa objek-objek seperti rumah, kantor, pohon, furniture dan sebagainya. Konsep umum juga dapat berbentuk kejadian seperti pergi ke restoran atau menonton televisi. Skema tentang rumah berisi informasi berisi

tentang cirri-ciri seperti peralatan konstuksi, kamar, dinding, atap, jendela, dan fungsi tempat tinggal manusia. Oleh karena itu memori dapat disebut alat berpikir karena dengan memori kita menggambar pengetahuan yang diperoleh sebelumnya dan memanfaatkannnya untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi (Woodworth dan Marquis, 1961:594). Pengetahuan awal merupakan prasyarat untuk mempelajari pengetahuan baru. Gagne (1992:150) membagi prasyarat menjadi dua macam. Pertama, prasyarat esensial (*essensial prerequisites*) yaitu prasyarat yang merupakan bagian dari keseluruhan keterampilan yang ingin diperoleh, tidak membantu atau suportif. Kedua, prasyarat suportif (*supportive prerequisites*) ialah prasyarat yang dapat membantu pembelajaran baru agar lebih mudah atau lebih cepat. Materi pelajaran yang merupakan prasyarat suportif akan dijadikan pengetahuan awal dalam penelitian ini.

D. MOTIVASI BERPRESTASI

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan berupa keinginan untuk mencapai harapan atau tujuan.Manusia memiliki harapan dan harapan menimbulkan motivasi untuk merealisasikan.Motivasi berasal dari bahasa inggris *"motivation"* yang berarti sebagai usaha menimbulkan dorongan (motif) pada individu / kelompok agar bertindak dan atau melakukan sesuatu. Sedangkan istilah motivasi berasal dari bahasa latin*"movere"* yang berarti menggerakkan. Motivasi merupkan daya dorong *(driving force)* yang menyebabkan orang dapat berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan (Uno, 2007).Sehubungan dengan

tujuan, Sardiman (2005) mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energy dalam diri seorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.Motivasi muncul dalam diri manusia dan kemunculannya terdorong oleh unsure lain yaitu tujuan.Bila tujuan merupakan aksi, maka motivasi merupakan reaksi atas tujuan.

Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri manusia yang mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Pada umumnya motivasi mengacu pada proses yang mengarahkan manusia untuk bertindak dengan cara-cara tertentu. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kesuksesan seseorang dalam belajar sangat ditentukan oleh adanya motivasi akan memiliki kecenderungan selalu menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas secara konsisten, bekerja terus walaupun tidak diawasi, bekerja secara sukarela dan selalu bergairah selama melakukan aktifitas yang dilakukannya. Motivasi berkaitan dengan bagaimana perilaku dimulai, perilaku mendapatkan energy, dan bagaimana perikaku diarahkan dan dihentikan. Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan dan keingin tahuan seseorang terhadap sesuatu (Good,et.al 1990)

Motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain juga dalam proses penyelesaian suatu masalah. Motivasi memiliki tautan erat dengan prestasi, yaitu sebagai faktor penentu kegagalan atau

keberhasilan pebelajar dalam menyelesaikan tugas tertentu. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi memiliki kecenderungan selalu menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas secara konsisten, bekerja terus walaupun tidak diawasi atau secara sukarela mempertahankan kinerja dalam usaha mencapai tujuan.

Manusia sebagai mahluk hidup mempunyai berbagai macam kebutuhan, baik yang bersifat material maupun yang bersifat psikis. salah satu kebutuhan psikis adalah kebutuhan berprestasi. Setiap kebutuhan pada umumnya menghendaki pemenuhan. Dibalik upaya pemenuhan kebutuhan tersebut selalu terdapat dapat motif yang mendorongnya. Motif yang mendorong terhadap proses upaya pemenuhan kebutuhan berprestasi disebut motivasi berprestasi (achievement motivation) (Djaali, 2007).

2. Pengertian Motivasi Berprestasi

Teori motivasi berprestasi dikembangkan oleh Mc. Clelland (1958) kolega-koleganya. Mereka menyatakan bahwa teori motivasi berprestasi asumsi bahwa tendensi individu untuk terlibat dalam penyelesaian suatu aktifitas berkaitan dengan kekuatan pengharapan kognitif yaitu keyakinan bahwa tingkah lakunya akan mengarah pada konsekuensi atau hasil tertentu.

Teori motivasi berprestasi bahwa setiap individu memiliki motivasi berpretasi maupun motivasi berprestasi maupun motivasi menjauhi kegagalan. Kekuatan kedua motivasi tersebut tidak sama pada setiap individu, sebab setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda dalam

pencapaian prestasi. Motivasi berprestasi yang kuat akan mengarahkan individu untuk mendekati situasi yang berkaitan dengan prestasi. Sebaliknya, apabila yang kuat itu adalah motivasi menjauhi kegagalan, maka individu akan terdorong untuk menjauhi situasi yang berkaitan dengan prestasi. Seperti diketahui motivasi menjauhi kegagalan memiliki relasi dengan faktor-faktor motivasional intrinsik, keduanya dipandang sebagai pemacu tingkah laku. Dilain pihak, individu juga seringkali mendekati situasi yang berkaitan dengan prestasi atau berusaha mencapai prestasi karena faktor-faktor motivasional ekstrinsik (intensif-intensif eksternal) seperti uang, kedudukan, status, atau prestise.

Motivasi berprestasi didefinisikan sebagai keinginan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Murray (dalam Degeng, 2000) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai kecenderungan seseorang untuk melatih kekuatan, mengatasi hambatan dan berusaha mengerjakan sesuatu yang sulit sebaik dan secepat mungkin. Juga dikemukakan bahwa motivasi berprestasi merupakan keinginan seseorang yang timbul dari kebutuhan untuk memburu yang terbaik, bekerja keras dalm mencapai tujuan tertentu atau kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang sulit, yang melibatkan persaingan dengan orang lain dengan setandar tinggi. Sedang Heckhausen (1987) mendefinisikan motivasi berprestasi adalah kecenderungan seseorang untuk meningkatkan atau mempertahankan kecakapan dalam semua bidang dengan setandar kualitas sebagai pedomannya.

Standar menurut Heckhausen (1987) adalah: 1) *task related standard of excellence, harus baik dalam melaksanakan*

*tugas,*2) *self related standard of excellence*, membandingkan dengan prestasi diri sendiri dengan prestasi yang pernah dicapai sebelumnya, 3) *other related standard of excellence*, membandingkan dengan prestesi orang lain. Ardhana (2000) menyatakan bahwah motivasi berprestasi pengejawantahannya dapat dilihat dari sikap dan perilaku keuletan, ketekunan, daya tahan, keberanian menghadapi tantangan, dan menggahirahkan serta bekerja keras. Slavin (1997) menyatakan bahwa pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung berhasil dalam tugas-tugasnya di sekolah.

Berdasarkan riset mengenai motivasi berprestasi atau kebutuhan akan prestasi, Mc.Clelland (1958) berpendapat bahwa peraih prestasi tinggi membedakan diri mereka dari orang lain oleh hasrat untuk menyelesaikan hal-hal dengan lebih baik. Ada beberapa karakteristik yang dapat diidentifikasi dari individu-individu yang memiliki prestasi tinggi antara lain seseorang mencari situasi di mana mereka dapat mencapai tanggung jawab pribadi untuk menemukan pemecahan terhadap problem-problem serta mereka dapat menerima umpan baik yang cepat atas kinerjanya. Pada akhirnya,seseorang dapat mengetahui dengan mudah apakah dirinya menjadi lebih baik atau tidak,mereka dapat menentukan tujuan-tujuan yang segi menantangnya. Seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tidak dalam menyukai berhasil karena kebetulan, ia lebih menyukai tantangan dalam menyelesaikan suatu problem yang menjadi tanggung jawab pribadi. Untuk sukses atu kegagalan bukannya mengandalkan hasrat itu pada kebetulan atau peluang atau tindakan dari orang lain. Yang penting ia menghindari sesuatu yang

dipersepsikan mengenai tugas-tugas yang terlalu mudah atau terlalu sukar. Seseorang menginginkan mengatasi rintangan, tetapi ingin merasakan kegagalan itu disebabkan oleh tindakannya sendiri.

Motivasi berprestasi memiliki landasan teoritik dan empiric yang kokoh dan telah banyak di amati pada bidang bisnis sekolah,dan bidang lainnya. Kajian Keller dan Dodge (dalam Degeng,1989) menyimpulkan ada enam karakteristik motivasi berprestasi yang Nampak konsisten ditemukan dalam konteks sekolah, yaitu:

1. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih menyukai terlibat dalam situasi di mana ada resiko gagal. Atau dengan kata lain"*There is a moderate probability of success*" (Atkinson dalam Degeng,1989). Ia menyukai keberhasilan, tetapi keberhasilan yang penuh tantangan. Sebaliknya individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah cenderum memilih tugas-tugas yang memiliki peluang besar untuk berhasil dikerjakan atau yang hampir tidak mungkin berhasil kalau dikerjakan, ini disebabkan karena kedua situasi memungkinkan seseorang menghindari rasa cemas.
2. Faktor yang memotivasi individu berprestasi tinggi adalah kepuasan instrinsik dan keberhasilan itu sendiri, bukan pada ganjaran ekstrinsik, seperti hadiah atau prestise. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan bekerja keras agar berhasil terlepas dari apakah akan mendapat tambahan hadiah atau sebagai ganjaran.
3. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung membuat pilihan atau tindakan yang realistik.

Mereka cenderung realistik dalam menilai kemampuannya itu dengan tugas-tugas yang dikerjakan.

4. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi menyukai situasi dimana ia dapat menilai sendiri kemajuan dan pencapaian tujuannya. Ia lebih suka melakukan kontrol pribadi atau pelaksanaan tugas-tugasnya menilai sendiri keberhasilannya, dan membuat pertimbangan sendiri dalam mengambil keputusan dari pada dilakukan oleh orang lain.
5. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki perspektif waktu jauh kedepan. Ia cenderung memproyeksi tujuan-tujuannya lebih jauh kedepan dibandingkan dengan individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Ia merasakan bahwa waktu berjalan begitu cepat, dan tidak mempunyai waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas.
6. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi tidak selalu menunjukkan rata-rata nilai yang tinggi di sekolah, ini mungkin disebabkan bahwa nilai di sekolah banyak terkait dengan motivasi ekstrinsik. Nilai tidak dapat dijadikan sebagai indikator yang kuat dari kepuasan intrinsik.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut peneliti motivasi berprestasi secara operasional didefinisikan sebagai perilaku yang bertujuan untuk mencapai hasil yang terbaik, untuk melakukan sesuatu yang lebih baik daripada orang lain. Ciri orang yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi memiliki sifat positif terhadap situasi yang mendukung terjadinya kesuksesan pandangan peniliti tentang seseorang

yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi memiliki ciri-ciri antara lain: (1) harapan untuk sukses, (2) keinginan untuk memperoleh prestasi yang lebih tinggi, (3) bekerja keras, dan (4) kekhawatiran akan kegagalan.

3. Perangkat Ukur Motivasi Berprestasi

Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan untuk mengukur apakah seseorang memiliki motivasi berprestasi tinggi atau memiliki motivasi berprestasi rendah adalah menggunakan angket motivasi berprestasi dengan ber-pedoman pada instrumen motivasi berprestasi yang disusun oleh Robinson(dalam Cohen, 1974:4).Perangkat ukur angket motivasi berprestasi terdiri dari kenyataan atau pertanyaan sebanyak 20 butir, yang dikelompokkan ke dalam 4 faktor, yakni faktor harapan untuk sukses, bekerja keras, rasa khawatir akan gagal, dan keinginan untuk mencapai nilai yang lebih tinggi. Tes motivasi berprestasi ini berupa pernyataan atau pertanyaan, jawaban setiap pernyataan atau pertanyaan menggunakan skala Likert (skala 1 – 4), skala Likert dimodifikasi oleh peneliti dengan membagi ke dalam 4 titik pilihan dengan intervak diasumsikan berjarak sama. Untuk pernyataan positif pilihan jawaban tidak setuju pada titik 1, kurang setuju pada titik 2, setuju titik 3, dan sangat setuju pada tiitik 4, dan sebaliknya untuk peryataan negatif, pilihan tidak setuju berupa titik 4, kurang setuju pada titik 3, setuju pada titik 2, dan sangat setuju pada titik 1. skala Likert ini digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat motivasi berprestasi pebelajar yang terdiri atas motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah.

Penggolongan pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi rendah didasarkan atas jumlah nilai dari jawaban pebelajar. Jika hasil jawaban pebelajar mendapat nilai di atas median maka pebelajar tersebut dikatakan memiliki motivasi berprestasi tinggi, sedang hasil jawaban pebelajar yang memiliki nilai di bawah median dikatakan sebagai pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

4. Posisi Motivasi Berprestasi terhadap Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Winkel (2005) menyatakan bahwa dalam rangka belajar di sekolah *achievenent motivation* terwujud dalam daya penggerak pada pebelajar untuk mengusahakan kemajuan dalam belajar dan mengejar taraf prestasi maksimal, demi pengayaan dan penghargaan terhadap diri sendiri. Motivasi untuk berprestai dapat dimiliki dalam gradasi tinggi dan dapat pula dalam gradasi yang agak rendah. Maka tidak mengherankan bahwa pebelajar yang bermotivasi, akan kuat untuk memperoleh prestasi baik, biasanya akan mencapainya sesuai dengan taraf kemampuannya, kesuksesan yang diperoleh meningkatkan usaha untuk memperoleh kesuksesan lagi di waktu berikutnya. Sebaliknya, pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi rendah bekerja seadanya dan hanya bekerja untuk lepas dari tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya serta tidak berkeinginan memperoleh prestasi atau hasil belajar yang tinggi. Hasil belajar tinggi diharapkan hanya diperoleh dari keberuntungan.

Masalah peningkatan hasil belajar akibat pengaruh

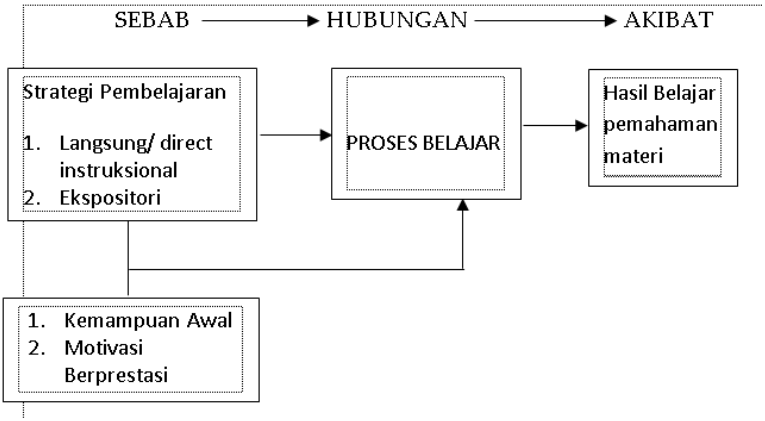
kualitas pengajaran Bloom dalam Hamsu (1999) menyatakan bahwa perolehan belajar hanya sekitar 25% yang terhubung dengan kualitas pengajaran, sebagian dari itu juga banyak ditentukan oleh motivasi. Ardhana (1990) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu faktor penting dalam mencapai suatu prestasi, baik dalam berprestasi akademik maupun bidang lain. Motivasi berprestasi dari diri seseorang dapat mempengaruhi suatu keberhasilan. Tiro (1995) menyatakan bahwa belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor individu, diantaranya adalah motivasi yang ada dalam diri anak yang belajar. Hal ini menjadi indikator yang diapakai d[pwqalam penelitian, problema belajar yang dimiliki subyek merupakan hasil pembelajaran yang tidak terlepas dari perilaku yang ditunjukkan, dengan demikian apabila subyek memiliki harapan sukses, bekerja keras, kekhawatiran akan gagal dan keinginan memperoleh nilai tinggi, maka diprediksikan memberi pengaruh yang berbeda terhadap perolehan hasil belajar. Metode pembelajaran yang berbeda diprediksi akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar pebelajar.

E. KERANGKA BERPIKIR TEORITIK

Kerangka berfikir teoritik ini memvisualisasikan hubungan antar variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Pertama strategi pembelajaran langsung/ *direct instruksional.* Dan strategi pembelajaran ekspositori sebagai variabel bebas yang dimanipulasi diprediksi mempengaruhi proses pem-belajaran. Di isi lain terdapat variabel moderator yang diduga turut mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu kemampuan

awal dan motivasi berprestasi yang merupakan karakteristik pebelajar. Kemampuan awal adalah kemampuan yang dimiliki oleh pebelajar terhadap bidang tertentu bukan berarti kemampuan awal tersebut berangkat dari nol. Sedangkan motivasi berprestasi adalah dorongan yang melakukan aktivitas dengan harapan memperoleh hasil yang optimal.

Strategi pembelajaran yang cocok dengan kemampuan awal yang ditunjang dengan berprestasi tinggi di prediksi akan memberikan sumbangan terhadap proses pembelajaran. Dengan kerangka berpikir teoritik ini. Kedua yang ingin diteliti dalam penelitian ini adalah pola interaksi strategi pembelajaran(pengajaran langsung/ *direct instruksional* dengan kemampuan awal dan motivasi berprestasi yang diprediksi akan mempengaruhi proses belajar. Hasil dari proses belajar ini kemudian diukur dan dinyatakan sebagai unjuk kerja pebelajar berupa kemampuan memahami materi pendidikan agama Islam. Kerangka berpikir teoritik penelitian ini di visualkan dalam gambar 2.3



Bab 7

MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI

A. PEMBELAJARAN BERBASIS INQUIRI

Inquiry berasal dari bahasa inggris "*inquiry*", yang secara harfiah berarti *penyelidikan*. **Carin** dan **Sund** (1975) mengemukakan bahwa inquiry adalah *the process of investigation a problem*. Adapun **Piaget** mengemukakan bahwa metode *inquiry* merupakan metode yang mempersiapkan peserta didik untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan peserta didik lain (Mulyasa, 2008:108).

Metode *inquiry* adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu

sebagai jawaban yang meyakinkan terhadap permasalahan yang dihadapkan kepadanya melalui proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis (teliti dalam menghadapi sesuatu) dan sistematis (teratur) (Slameto, 1993:116).

Pembelajaran dengan metode *inquiry* merupakan satu komponen penting dalam pembaruan pendidikan. Karena dalam pembelajaran dengan metode ini siswa di dorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri. dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Nurhadi & A. G Senduk, 2004).

Jadi *inquiry* memberikan kepada siswa pengalaman-pengalaman belajar yang nyata dan kreatif. Siswa diharapkan mengambil inisiatif, mereka dilatih bagaimana memecahkan masalah, membuat keputusan, dan memperoleh keterampilan. *inquiry* memungkinkan siswa dalam berbagai tahap perkembangannya bekerja dengan masalah-masalah yang sama dan bahkan mereka bekerja sama mencari solusi terhadap masalah-masalah yang sedang dihadapi.

Melakukan *inquiry* berarti melibatkan diri dalam tanya jawab, mencari informasi dan melakukan penyelidikan. Karena itu metode *inquiry* dalam proses belajar mengajar adalah strategi yang melibatkan siswa dalam tanya jawab, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Dalam pelaksanaan siswa bertanggung jawab untuk memberi ide atau pemikiran dan pertanyaan untuk dieksplorasi (diselidiki), mengajukan

hipotesa untuk diuji, mengumpulkan dan mengorganisir data yang dipakai untuk menguji hipotesa dan sampai pada pengambilan kesimpulan yang masih tentative (sebagai percobaan) (Sunaryo, 1989:117).

Juga pembelajaran inquiri merupakan pembelajaran yang menyenangkan/gembira, dimana dalam prakteknya langsung pada lapangan dan bukan hanya teori, hal ini sebagaimana pendapat (Darmansyah :2010) Hasil penelitian dalam dekade terakhir mengungkapkan belajar yang efektif, jika peserta didik dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Bahkan potensi kecerdasan intelektual yang selama ini menjadi "*Primadona*" sebagai penentu keberhasilan belajar, ternyata tidak sepenuhnya benar, kecerdasan emosional telah memberikan kontibusi yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran disamping kecerdasan intelektual (Darmansyah, 2010:3-4).

Ketika peserta didik mendapat rangsangan menyenangkan dari lingkungannya, akan terjadi berbagai "*sentuhan tingkat tinggi*" pada diri peserta yang membuat mereka lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik, inilah pembelajaran inquiri mental dan fisik diutamakan, ketika tersenyum atau tertawa aliran darahnya akan semakin lancar"*menjalar*" ke seluruh anggota tubuh yang membuatnya semakin aktif. Otak mereka menerima suplai darah yang memadai (ketika bahagia/ tersenyum) akan mempermudahkan mereka berpikir dan memproses informasi, baik dalam memori jangka pendek dan jangka panjang, informasi yang masuk kedalam otak memori

yang melibatkan emosi secara mendalam, akan memudahkan siswa mengingat pelajaran saat mereka perlukan, Artinya kenyamanan dan kesenangan yang dinikmati oleh peserta didik itu sangat membantu mereka mencapai hasil belajar secara optimal.

Metode *inquiry* ini berasal dari **John Dewey**. Maksud utama metode ini adalah memberikan latihan kepada murid dalam berfikir. Metode ini dapat menghindarkan untuk membuat kesimpulan tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan pemecahan dan menangguhkan pengambilan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup (Muhaimin, 1996:88).

Metode *inquiry* juga dikembangkan oleh **Suchman** untuk mengajar siswa memahami proses penelitian. Metode *inquiry* menurut **Suchman** adalah suatu metode yang merangsang murid untuk berfikir, menganalisa suatu persoalan sehingga menemukan pemecahannya. **Suchman** tertarik untuk membantu siswa melakukan penelitian secara mandiri dan disiplin. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa anak-anak selalu memiliki rasa ingin tahu. **Suchman** menginginkan siswa mempertanyakan mengapa suatu peristiwa terjadi dan menelitinya dengan cara mengumpulkan data dan mengolah data secara logis. Dengan demikian maka metode *inquiry* akan memperkuat dorongan alami untuk melakukan eksplorasi dengan semangat besar dan dengan penuh kesungguhan.

Metode ini mengembangkan kemampuan berfikir yang dipupuk dengan adanya kesempatan untuk mengobservasi problema mengumpulkan data, menganalisa data, menyusun suatu hipotesa, mencari hubungan data yang hilang dari data

yang telah terkumpul untuk kemudian menarik kesimpulan yang merupakan hasil pemecahan masalah tersebut.

Cara berfikir yang menghasilkan suatu kesimpulan atau keputusan yang diyakini kebenarannya karena seluruh proses pemecahan masalah itu telah diikuti dan di kontrol dari data yang pertama dan yang berhasil dikumpulkan dan di analisa sampai kepada kesimpulan yang ditarik atau ditetapkan. Cara berfikir semacam itu benar-benar dapat dikembangkan dengan menggunakan metode pemecahan masalah.

Inquiry merupakan teknik yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawabannya sendiri, serta -menghubungkan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan peserta didik lainnya. *inquiry* sebagai teknik pengajaran mengandung arti bahwa dalam proses kegiatan mengajar berlangsung harus dapat mendorong dan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *inquiry* adalah suatu metode pengajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang sebelumnya belum mereka ketahui.

B. LANDASAN FILOSIFIS KONTRUKTIVISTIK DALAM METODE INQUIRY

Teori pembelajaran kontruktivistik merupakan teori pembelajaran *inquiry*, merupakan teori pembelajaran kognitif

yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan siswa harus menemukan sendiri dan menstransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapakan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susuh payah dengan ide-ide (Trianto, 2007:26). Konstruktivistik juga merupakan landasan berfikir pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuaan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkontruksi pengetahuaan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Nurhadi & A. G Senduk, 2004).

Menurut teori ini, satu prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dibenaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan membelajarkan siswa dengan cara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa kepemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjatnya. Esensi dari teory kontrutivistik dan metode *inquiry* adalah ide bahwa harus siswa sendiri yang menemukan dan menstransformasi-

kan sendiri suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. Kontrutivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka.

Menurut pandangan kontrutivisme anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dengan kata lain kontruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita. Pendekatan kontruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami kosep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mediskusikan masalah-masalah itu dengan temannya. Dan pada dasarnya aliran kontrutuvistik menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkontruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri. Esensi dari teori kontruktivistik adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentrasformasikan suatu informasi kompleks kesituasi lai, dan apabila dikehendaki, informasi itu

menjadi milik mereka sendiri. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuaan mereka melalui

C. CIRI-CIRI PEMBELAJARAN INKUIRI

Pertama, strategi Inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya strategi Inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, strategi pembelajaran Inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.

Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses Tanya jawab antara guru dan siswa. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan Inkuiri.

Ketiga, tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran Inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran Inkuiri siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimili-

kinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

D. JENIS-JENIS PEMBELAJARAN INKUIRI

Metode penemuan (Inkuiri) terdiri atas beberapa jenis. Ada jenis metode penemuan yang masih banyak dibimbing atau diarahkan guru, tetapi ada pula jenis metode penemuan di mana siswa banyak kegiatan belajarnya. Moh. Amin menguraikan jenis-jenis Inkuiri yang dapat dilakukan seperti berikut:

a. Guided Inquiry(Inkuiri terbimbing)

Pembelajaran dengan pendekatan guided inquiry sebagian besar perencanaan dibuat oleh guru. Selain itu guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa. Dalam hal ini siswa tidak merumuskan problema, sementara petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat diberikan oleh guru.

Umumnya guided inquiry dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

1. Problema untuk masing-masing kegiatan dapat dinyatakan sebagai pertanyaan atau pernyataan biasa.
2. Konsep-konsep atau prinrip-prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan belajar harus dituliskan dengan jelas dan tepat.
3. Alat/bahan harus disediakan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, untuk melakukan kegiatan.
4. Diskusi pengarahan berupa pertanyaan-pertanyaan yang

diajukan kepada siswa (kelas) untuk didiskusikan sebelum para siswa melakukan kegiatan inkuiri.

5. Kegiatan metode Inkuiri oleh siswa berupa kegiatan percobaan penyelidikan yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan konsep-konsep dan atau prinsip-prinsip yang telah ditetapkan oleh guru.
6. Proses berpikir kritis dan ilmiah menunjukkan tentang mental operation siswa yang diharapkan selama kegiatan berlangsung
7. Pertanyaan yang bersifat open-ended harus berupa pertanyaan yang mengarah kepada pengembangan tambahan kegiatan penyelidikan yang dapat dilakukan oleh siswa.
8. Catatan guru berupa catatan-catatan yang meliputi: a) penjelasan kegiatan/pelajaran, b) isi/materi pelajaran yang relevan dengan kegiatan, dan c) faktor-faktor variable yang dapat mempengaruhi hasil-hasilnya terutama penting sekali apabila kegiatan percobaan/penyelidikan tidak berjalan (gagal).

b. Modified *inquiry*

Dalam metode ini guru hanya memberikan problema saja. Biasanya disediakan pula bahan atau alat-alat yang diperlukan, kemudian siswa diundang untuk memecahkannya melalui pengamatan, eksplorasi dan atau melalui prosedur penelitian untuk memperoleh jawabannya. Pemecahan masalah dilakukan atas inisiatif dan caranya sendiri secara kelompok atau perseorangan. Guru berperan sebagai pendorong, narasumber (resource person), dan bertugas memberikan bantuan yang diperlukan untuk menjamin kelancaran proses belajar siswa. Kegiatan-kegiatan belajar siswa terutama ditekankan

dengan eksplorasi, merancang, dan melaksanakan eksperimen.

Pada waktu siswa melakukan proses belajarnya untuk mencari pemecahan atau jawaban masalah itu, bantuan yang dapat diberikan guru ialah dengan teknik-teknik pertanyaan, bukan berupa penjelasan. Ini dimaksudkan agar siswa tetap dirangsang berpikir untuk mencari dan menemukan cara-cara penelitian yang tapat. Untuk itu berikanlah pertanyaan-pertanyaan pengarah kepada pemecahan masalah yang perlu dilakukan siswa.

c. Invitation into inquiry

Siswa dilibatkan dalam proses pemecahan problema sebagaimana cara-cara yang lazim diikuti oleh ilmuwan. Suatu undangan (*invitation*) memberikan suatu problema kepada siswa, dan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah direncanakan dengan hati-hati mengundang siswa untuk melakukan beberapa kegiatan atau kalau mungkin semua kegiatan berikut:

1) Merancang eksperimen
2) Merumuskan hipotesis
3) Menetapkan control
4) Menentukan sebab dan akibat
5) Menginterpretasi data
6) Membuat grafik
7) Menentukan peranan diskusi dan simpulan dalam merencanakan penelitian
8) Mengenal bagaimana kesalahan eksperimental mungkin dapat dikurangi atau diperkecil.

d. Pictorial riddle

Pendekatan dengan menggunakan *pictorial riddle* adalah

salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam situasi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut.

Dalam membuat rancangan (design) suatu riddle, guru harus mengikuti langkah sebagai berikut:

1) Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan
2) Melukiskan suatu gambar, menunjukkan ilustrasi, atau menggunakan goto (gambar) yang menunjukkan konsep, proses, atau situasi
3) Suatu proses bergantian adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak sewajarnya, dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dengan riddle tersebut. Misalnya, tunjukkan suatu masyarakat petani di mana semua prinsip ekologi disalahgunakan. Kemudian ajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal-hal apa yang keliru atau salah dalam hubungan dengan segala sesuatu yang telah dilakukan di dalam komunitas tersebut.
4) Membuat pertanyaan-pertanyaan berbentuk divergen yang berorientasi proses dan berkaitan dengan riddle (gambar dan sebagainya) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terlibat di dalamnya.

E. PROSEDUR PELAKSANAAN PEMBELAJARAN INKUIRI

Secara umum proses otak secara pembelajaran dengan menggunakan strategi dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Orientasi, langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah, tanpa kemauan dan kemampuan itu tak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Merumuskan Masalah, merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi Inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

Merumuskan Hipotesis, Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya.

Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurgan mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

Mengumpulkan Data, mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran Inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Karena itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kemacetan berInkuiri adalah manakala siswa tidak apresiatif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiatif itu biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala ketidakgairahan dalam belajar. Manakala guru menemukan gejala-gejala semacam ini, maka guru hendaknya secara terus-menerus memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara merata kepada seluruh siswa sehingga mereka terangsang untuk berpikir.

Menguji Hipotesis, menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan

data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Dalam menguji hipotesis yang terpenting adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Merumuskan Kesimpulan, merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan gongnya dalam proses pembelajaran. Sering terjadi, karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak focus pada masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang tidak relevan.

F. PRINSIP PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI

Tujuan utama dari strategi Inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga beriorientasi pada proses belajar.

1. Prinsip Interaksi

   Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi

sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

2. Printip Bertanya

   Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi ini adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Karena itu, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah Inkuiri sangat diperlukan.

3. Prinsip Belajar untuk Berpikir

   Strategi pembelajaran Inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang beriorientasi kepada siswa (*student centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan pot otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

4. Prinsip Keterbukaan

   Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya.

   Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

   Strategi pembelajaran Inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang beriorientasi kepada siswa (*student centered approach*). Dikatakan demikian, sebab da-

lam strategi ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

G. KEUNGGULAN DAN KELAMAHAN MODEL INQUIRY

Model Inquiry ini memiliki keunggulan yaitu :

a. Dapat membentuk dan mengembangkan konsep dasar kepada siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar ide-ide dengan lebih baik.
b. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
c. Mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersifat jujur, obyektif, dan terbuka.
d. Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesanya sendiri.
e. Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
f. Situasi pembelajaran lebih menggairahkan.
g. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
h. Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
i. Menghindarkan diri dari cara belajar tradisional.

Adapun Kelemahan model Inquiry :

a. Memerlukan waktu yang cukup lama.
b. Tidak semua materi pelajaran mengandung masalah
c. Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang
d. Tidak efektif jika terdapat beberapa siswa yang pasif.
e. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
f. Keadaan kelas di Indonesia yang pada kenyataannya memiliki jumlah yang tidak ideal per kelasnya membuat pem-

belajaran inquiry ini kemungkinan besar tidak mencapai hasil yang memuaskan.

g. Ada kritik, bahwa dalam model inquiry ini terlalu mementingkan proses pengertian saja atau lebih banyak menguras aspek kognitif namun kurang memperhatikan perkembangan sikap bagi siswa.

Dari pemaparan-pemaparan di atas, dapat penulis memberikan kesimpulan bahwa untuk memahami pendidikan secara komprehensif menyeluruh maka kita menggunakan berbagai macam metode, diantarannya adalah Inquiry berasal dari bahasa inggris "*inquiry*", yang secara harfiah berarti *penyelidikan*. Pembelajaran dengan metode *inquiry* merupakan satu komponen penting dalam pembaruan pendidikan. Karena dalam pembelajaran dengan metode ini siswa di dorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri. dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Diantara metodenya adalah: Observasi (*observation*), Bertanya (*questioning*), Mengajukan dugaan (*Hypothesis*), Pengumpulan data (*Data Gathering*), Penyimpulan (*Conclusion*).

Tujuan utama dari penggunaan metode *inquiry* adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir, terutama di dalam mencari sebab akibat dan tujuan suatu masalah. Metode ini melatih murid-murid dalam cara-cara mendekati dan cara-cara mengambil langkah-langkah bila akan memecahkan suatu masalah yaitu dengan memberikan kepada murid pengetahuan kecakapan praktis yang bernilai bagi keperluan hidup sehari-hari.

Bab 8

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

A. KONSEP STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Dalam strategi pembelajaran kooperatif, siswa diarahkan untuk bisa juga bekerja, mengembangkan diri, dan bertanggung jawab secara individu.

Contoh kasus Seorang guru akan mengajarkan tentang materi klasifikasi tumbuhan. Sumber buku yang digunakan juga banyak. Karena batas waktu untuk mengejar materi tersebut tinggal sedikit, selanjutnya guru tersebut kemudian membentuk kelompok lalu memberi dan membagikan materi. Kemudian setiap siswa mencatat dan merangkum materi yang ada di buku dan mencari sumber lain untuk dijadikan bahan materi, untuk menjelaskan kepada teman-temannya di kelas yang berbeda materi setiap kelompoknya.

Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya mengkondisikan para siswa untuk bekerja bersama-sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Menurut Ibrahim (2000:2) strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial.

Kagan (1992) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi instruksional yang melibatkan interaksi siswa secara kooperatif dalam mempelajari suatu topik sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Jacob (1999) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu metode instruksional dimana siswa dalam kelompok kecil bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik

Pada pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses.

Strategi pembelajaran kooperatif beranjak dari dasar

pemikiran "*getting better together*", yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif dimana siswa dapat memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Posamentier (1999: 12) secara sederhana menyebutkan belajar secara kooperatif adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas.

Melalui Strategi pembelajaran kooperatif , siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Dengan interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Strategi pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar. Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Pada saat itu juga siswa yang belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya (*peer group*) dan belajar secara bekerjasama (c*ooperative*).

Pada strategi pembelajaran kooperatif, guru bukan lagi

berperan sebagai satu-satunya narasumber dalam PBM, tetapi berperan sebagai mediator, stabilisator, dan manajer pembelajaran. Iklim belajar yang berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokratis akan memberikan kesempatan yang optimal bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang dibelajarkan dan sekaligus melatih sikap dan keterampilan sosialnya sebagai bekal dalam kehidupannya di masyarakat, sehingga perolehan dan hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Setelah anda mencermati beberapa konsep tentang strategi pembelajaran kooperatif, tentunya anda harus memahami secara jelas apa karakteristik pembelajaran kooperatif, sehingga pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran melalui diskusi.

B. MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Secara umum pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dan memberi peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Newman dan Artzl (1990) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah sebuah aktivitas yang melibatkan kelompok kecil siswa yang bekerja sama sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mencapai tujuan bersama.

Menurut Gokhale (1995) pembelajaran kooperatif merujuk pada sebuah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa dari tingkat kemampuan berbeda saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai suatu tujuan. Dalam pengertian ini masing-masing siswa mempunyai tangung ja-

wab pribadi dan sosial. Keberhasilan siswa dianggap sebagai keberhasilan bersama. Siswa bisa membantu siswa lain untuk meraih kesuksesan.

Sementara Eggen dan Kauchak (1996) menyatakan bahwa belajar kooperatif adalah sekelompok metode pembelajaran yang melibatkan siswa belajar bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Lebih jauh mereka menyatakan bahwa belajar kooperatif bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, memberi pelajaran kepemimpinan dan pengalaman membuat keputusan kelompok, dan memberi kesempatan untuk berinteraksi dan belajar dengan siswa lain yang berasal dari latar belakang budaya dan kemampuan berbeda.

Melalui pembelajaran kooperatif ini, para siswa diharapkan saling mengenal dan saling menghargai perbedaan yang ada melalui interaksi yang diberikan dalam pembelajaran di kelas. Panitz (2000) mengemukakan jika orang yang berbeda belajar untuk bekerja sama di dalam kelas, kemudian hari dapat diprediksi, mereka akan menjadi warga negara atau warga dunia yang lebih baik. Akan menjadi lebih mudah untuk saling berhubungan secara positif dengan orang yang berpikir dengan cara yang berbeda, tidak hanya pada skala lokal, tetapi juga meliputi skala global.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut diketahui bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dengan mudah belajar, berinteraksi dan bekerja sama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara kelompok maupun individual. Antar anggota kelompok saling belajar dan membelajarkan untuk mencapai tujuan bersama. Keberhasilan kelompok adalah keberhasilan

individu dan demikian sebaliknya.

Slavin (1990) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif hanya berhasil jika ia memiliki tiga ciri berikut, yakni penghargaan kelompok, tanggung jawab individu, dan peluang yang sama untuk berhasil. Siswa akan diberikan penghargaan apabila kelompok mereka mencapai kriterea tertentu tanpa ada persaingan antarsesama kelompok. Penghargaan kelompok menjadikan siswa lebih termotivasi untuk melibatkan diri di dalam aktivitas kelompok. Tanggung jawab individu bermaksud agar semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dengan kata lain, suatu kelompok tidak dapat berhasil dengan usaha individu saja. Ini akan mendorong siswa membimbing reken-rekan kelompok dan semua anggota kelompok bertanggung jawab menguasai materi pelajaran. Ciri peluang yang sama untuk berhasil merujuk kepada pencapaian siswa yang diukur berdasarkan peningkatan prestasi masing-masing.

Dalam aktivitas pembelajaran kooperatif terdapat elemen-elemen yang merupakan ciri pokok pembelajaran kooperatif. Johnson and Johnson (2004) mengemukakan terdapat lima elemen dasar agar dalam suatu kelompok terjadi pembelajaran kooperatif. Kelima elemen dasar tersebut adalah sebagai berikut.

1. Saling ketergantungan positif; siswa harus percaya bahwa mereka dihubungkan dengan yang lain dengan cara yang memastikan bahwa mereka semua berhasil bersama-sama. Masing-masing siswa mungkin mempunyai satu peran berbeda, tetapi peran itu harus krusial/penting bagi proses kelompok. Di dalam kelompok ini masing-masing siswa

saling berhubungan yang secara psikologis sadar akan kondisi dan posisi masing-masing, dan mereka merasa menjadi bagian dari kelompok.

2. Tatap muka; hasil belajar yang terbaik dapat diperoleh dengan adanya komunikasi verbal antarsiswa yang didukung oleh saling ketergantungan positif. Siswa harus saling berhadapan dan saling membantu dalam pencapaian tujuan belajar.
3. Tanggung jawab individu; agar dalam suatu kelompok siswa dapat menyumbang, mendukung dan membantu satu sama lain, setiap siswa dituntut harus menguasai materi yang dijadikan pokok bahasan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari pokok bahasan dan bertanggung jawab pula terhadap hasil belajar kelompok.
4. Keterampilan kelompok dan interpersonal; keterampilan sosial siswa sangat penting dalam pembelajaran. Siswa dituntut mempunyai keterampilan bekerja sama, sehingga dalam kelompok tercipta interaksi yang dinamis untuk saling belajar dan membelajarkan sebagai bagian dari proses belajar kooperatif.
5. Keefektifan proses kelompok; siswa memproses keefektifan kelompok belajarnya dengan cara menjelaskan tindakan mana yang dapat menyumbang belajar dan mana yang tidak serta membuat keputusan-keputusan tindakan yang dapat dilanjutkan atau yang perlu diubah.

Selain pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, Johnson and Johnson (1991) lebih lanjut menjelaskan pembelajaran kooperatif dengan cara membandingkannya dengan

pembelajaran konvensional. Hal tersebut dilakukan dengan merinci perbedaan-perbedaan penting antara pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti diperlihatkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1
Perbandingan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Kooperatif
Guru sering membiarkan adanya siswa saling mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok	Adanya saling ketergantungan positif, saling bantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi positif
Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok	Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang membantu
Kelompok belajar biasanya homogeny	Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya
Pimpinan kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pimpinannya dengan cara masing-masing	Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok

Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung	Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antaranggota kelompok
Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar	Guru memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar
Penekanan sering hanya padapenyelesaian tugas	Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga pada hubungan interpersonal (hubungan antarpribadi yang saling menghargai)

(Adapasi dari Johnson and Johnson, 1991)

Pada pembelajaran kooperatif terdapat struktur interaksi yang dirancang untuk memfasilitasi pemenuhan produk akhir atau tujuan tertentu melalui orang yang bekerja sama dalam kelompok. Proses interaksi tersebut menurut Setyosari (2009) lebih mengedepankan adanya rasa tanggung jawab bersama, menghargai gagasan atau pendapat pihak lain, rasa saling memiliki (*sense of belonging*), dan sebagainya.

Untuk mendorong siswa berinteraksi dengan sesama anggota kelompok, terdapat beberapa teori yang dikemukakan. Teori interdepedensi sosial menyatakan bahwa cara interdepedensi sosial distrukturkan untuk menentukan bagaimana setiap individu berinteraksi, yang pada gilirannya akan menentukan keluarannya (Johnson dan Johnson, 2004).

Terjadi interaksi yang promotif atau bersifat meningkatkan ketika masing-masing individu saling mengenal dan mengambil peran antara satu sama lain, saling mendukung dan memfasilitasi usaha satu sama lain. Sebaliknya ketiadaan interdependensi mengakibatkan tidak adanya interaksi karena setiap individu bekerja secara sendiri-sendiri. Untuk teori interdepedensi sosial, tugas yang terdistribusi dengan baik, sudah cukup untuk menarik minat siswa menyelesaikan tugas secara berkelompok, maka penguatan yang berupa ganjaran tidak dipentingkan.

Slavin (1990) menekankan pada perlunya memberikan penghargaan kelompok untuk memotivasi siswa agar bersemangat belajar di dalam kelompok pembelajaran kooperatif. Hal ini dilakukan karena menurut teori behavioristik penghargaan atau ganjaran sebagai motivasi siswa untuk berinteraksi dengan sesama mereka. Bahkan penghargaan juga perlu untuk mendorong siswa mengambil peran di antara anggota kelompok. Penghargaan yang diberikan untuk kelompok akan mendorong siswa merasa perlu untuk membantu anggota kelompok dan memberi dukungan sesama mereka untuk mencapai tujuan kelompok. Tanpa adanya penghargaan, siswa kurang berminat untuk melibatkan diri di dalam aktivitas kelompok karena tidak merasa penting untuk berbuat demikian.

Ketika siswa melakukan upaya-upaya kerja sama, partisipasinya akan terlibat dalam berbagai diskusi yang memungkinkan konflik-konflik kognitif akan terjadi dan terselesaikan, sedangkan yang tidak memadai akan terungkapkan dan kemudian dimodifikasi. Menurut teori

perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget (dalam Santrock, 2004)) setiap individu bekerja sama dalam lingkungannya, maka akan muncul konflik-konflik sosio-kognitif yang menciptakan ketidakseimbangan kognitif, yang pada gilirannya akan memicu kemampuan pengambilan perspektif dan perkembangan kognitif mereka.

Hal senada juga disampaikan oleh Vygotsky (dalam Santrock, 2004) bahwa pengetahuan itu bersifat sosial, dan dikonstruksikan dari berbagai usaha kooperatif untuk belajar, memahami, dan menyelesaikan masalah. Penekanannya bahwa siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Dalam interaksi sosial ini para anggota kelompok saling bertukar informasi dan pemahaman, menemukan titik kelemahan dari strategi masing-masing, saling mengoreksi, dan menyesuaikan pemahaman mereka dengan berdasarkan pada pemahaman satu sama lain. Dengan demikian, guru harus menciptakan banyak kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan guru dan teman sebaya dalam mengkonstruksi pengetahuan bersama.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen yang memungkinkan setiap anggotanya saling sharing, saling bantu berpartisipasi mengembangkan informasi, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama memecahkan berbagai masalah belajar.

C. PERSPEKTIF PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Kerangka teoritik menjelaskan teori-teori yang mendasari pembelajaran kooperatif dengan mengikuti perspektif yang berbeda. Di antaranya adalah teori behavioristik dan teori konstruktivisme.

1. Perspektif Teori Behaviorisme

Perspektif teori behavioristik memfokuskan pada dampak faktor penguatan kelompok dan penghargaan terhadap pembelajaran. Dengan memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan penampilan kelompok, akan menciptakan struktur penghargaan antarperorangan di dalam kelompok, sehingga anggota-anggota kelompok itu akan saling memberi penguatan sosial sebagai respon terhadap upaya-upaya yang berorientasi pada tugas teman kelompoknya.

Slavin (1983) mengkategorikan penghargaan menjadi tiga bentuk yaitu: (1) penghargaan yang diberikan kepada individu berdasarkan prestasi individu tersebut, (2) penghargaan yang diberikan kepada individu berdasarkan prestasi kelompok, dan (3) penghargaan yang diberikan kepada kelompok berdasarkan prestasi setiap individu di dalam kelompok tersebut. Selanjutnya Slavin (1987) mengatakan bahwa, perilaku satu atau lebih anggota berkontribusi untuk kelompok. Kelompok bekerja berdasarkan dua aturan, pertama guru menawarkan penghargaan, kedua anggota kelompok menerapkan penghargaan tersebut satu dengan yang lainnya. Kelompok memotivasi siswa agar kelompoknya bekerja dengan baik. Secara singkat dapat dikatakan bahwa pemberian penghargaan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat belajar dalam kelompok pembelajaran kooperatif.

Menurut teori behavioristik dari aspek motivasi, Slavin (1996) menyatakan bahwa penekanan utama pembelajaran kooperatif adalah penentuan struktur penghargaan atau struktur tujuan. Struktur tersebut perlu dalam bentuk yang mendorong siswa untuk saling bekerja sama di dalam kelompok mereka bagi pencapaian tujuan bersama dan seterusnya menerima penghargaan. Deutsch (1985) mengidentifikasi tiga struktur tujuan: (1) kooperatif, yang memungkinkan setiap upaya individu berorientasi pada tujuan, menyumbangkan pada pencapaian tujuan individu lain, (2) kompetitif, yang memungkinkan setiap upaya individu berorientasi pada tujuan menggagalkan/mencegah pada pencapaian tujuan individu lain, (3) indvidualistik, yang memungkinkan setiap upaya individu berorientasi pada tujuan, dan tidak berdampak apapun terhadap pencapaian tujuan individu lain.

Berdasarkan struktur tujuan kooperatif tersebut, dalam memenuhi tujuan-tujuan perorangan, anggota kelompok harus membantu anggota kelompoknya untuk mengerjakan apa saja agar kelompok tersebut berhasil, dan yang sangat penting adalah mendorong anggota kelompoknya agar memberikan dukungan maksimum kepada anggota kelompok.

Kauchak (1998) mengilustrasikan motivasi yaitu: (1) siswa akan memperlihatkan diri melalui pertanyaan-pertanyaan yang difokuskan dalam pembelajaran, (2) aktivitas siswa dalam kelompok dan diskusi kelas, (3) kewenangan yang didapat siswa dalam mengontrol pekerjaanya, dan (4) pemahaman yang diperoleh dapat diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari.

Selain dari itu Slavin (1995) menyatakan bahwa *" motiva-*

tional theories of cooperative learning emphasize the degree to wich cooperative goals change student`s incentives to do academic work". Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa teori motivasi pada pembelajaran kooperatif menekankan pada penghargaan. Penghargaan diberikan untuk merangsang perasaan dan kognisi. Dengan adanya motivasi diharapkan timbul kecenderungan untuk menghidupkan perilaku yang bertujuan untuk selalu mengharapkan penghargaan dalam proses pembelajaran.

2. Perspektif Teori Konstruktivisme

a. Konstruktivisme Personal

Perspektif konstruktivisme berfokus pada bagaimana siswa memperoleh, menyimpan, dan memproses apa yang dipelajari, dan bagaimana proses berpikir dan belajar itu terjadi. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dikonstruksi sebagai hasil interaksi siswa dengan pengalaman dan objek yang dihadapinya. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2004) di dalam kognitif siswa terdapat skema yang memberi gambaran tentang bentuk tindakan atau cara berpikir yang digunakan siswa di dalam memahami kehidupan mereka. Skema tersebut mengalami proses assimilasi dan akomodasi dari waktu ke waktu apabila berinteraksi dengan lingkungan. Apabila berhadapan dengan situasi yang tidak sesuai dengan skema yang sudah ada, terjadi proses ketidakseimbangan di dalam proses kognitif. Siswa akan berusaha menyeimbangkan dengan menyesuaikan skema yang sudah ada dengan pengalaman yang baru diterima.

Implikasi dari teori Piaget dalam pendidikan yakni,

bahwa siswa harus terlibat secara aktif dalam pengetahuannya sendiri dan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang memungkinkan setiap siswa memberi sumbangan bagi kelompoknya yang sangat diperlukan dalam belajar kooperatif.

Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa saling berinteraksi dengan siswa lain. Interaksi dapat menimbulkan konflik/perbedaan pendapat, karena penguasaan siswa terhadap konsep yang dipelajari berbeda-beda. Berdasarkan teori Piaget perbedaan pendapat akan menimbulkan ketidakseimbangan di dalam proses kognitif siswa. Seterusnya menurut Tudge (1990) siswa akan berusaha mengimbanginya dengan memahami konsep tersebut dan menyesuaikan dengan perspektif baru berdasarkan diskusi dengan rekan-rekan yang lebih mampu.

b. Konstruktivisme sosial

Perspektif konstruktivisme sosial tentang belajar menegaskan adanya pergeseran paradigma dari konsep transfer pengetahuan menuju pada suatu konsep pengkonstruksian aspek sosial pengetahuan (*social construction of knowledge*). Dengan pergeseran paradigma ini, maka pembelajaran di kelas mendorong peningkatan dialog antarsiswa, memperkuat kembali ide-ide tentang *peer-mediated instruction,* meliputi komunitas-komunitas para siswa, pembelajaran kolaboratif, tutor sebaya, dan pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan pandangan teori ini, Slavin (1996) mengatakan hubungan yang erat antaranggota kelompok akan mendorong siswa untuk saling menolong di dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang ditekankan adalah menumbuhkan hubungan yang baik dan mewujudkan kepercayaan sesama

anggota kelompok dan terdapat suasana yang memberikan peluang kepada anggota kelompok untuk menilai keberhasilan kelompok mereka.

Siswa diberi peran tertentu di dalam kelompok, sehingga terjadi saling ketergantungan antara satu sama lain di dalam mencapai tujuan kelompok. Struktur tugas yang diberikan kepada masing-masing anggota kelompok bertujuan untuk mewujudkan tanggung jawab individu.

Konsep kunci dari pembelajaran ini adalah saling ketergantungan positif, yang selanjutnya Johnson dan Johnson (1991) menyebutkan lima elemen dasar dari pembelajaran kooperatif yakni saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, tatap muka, keterampilan kerja sama, dan proses interaksi kelompok.

Vygotsky (dalam Santrock, 2004) juga banyak membicarakan aspek perkembangan kognitif siswa sejalan dengan pembelajaran kooperatif. Menurutnya, pengetahuan, sikap dan nilai yang terbentuk pada diri invidu sejak awal tergantung kepada interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi dengan rekan-rekannya siswa mempunyai peluang untuk mengungkapkan apa yang ada pada pikiran dan menjadikan proses berpikir lebih lancar. Selanjutnya proses ini dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Keadaan ini dapat diwujudkan dalam pembelajaran kooperatif yang meningkatkan aktivitas siswa dalam membicarakan mengenai apa yang kurang dipahami bersama rekan-rekan mereka.

Konsep *zone of proximal development* yang diperkenalkan oleh Vigotsky (dalam Santrock, 2004) menyatakan terdapat sa-

tu tahap proses kognitif siswa yang memungkinkan mereka dapat menguasai suatu konsep hanya dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang berkemampuan lebih. Zone tersebut merupakan batas pada upaya siswa yang mencoba menguasai konsep itu secara mandiri. Berdasarkan teori ini, Woolfolk (1995) merekomendasikan perlunya dirancang suatu suasana pembelajaran yang memberi kesempatan siswa dibimbing oleh guru atau rekan sebaya yang lebih mampu dalam menguasai konsep yang sulit.

Ide penting lain yang diturunkan dari teori Vygotsky adalah perancahan (*scaffolding*). Perancahan ini mengacu pada sejumlah bantuan oleh teman sebaya atau orang dewasa yang berkompeten kepada anak. Memberikan perancahan berarti memberikan sejumlah dukungan pada tahap-tahap awal pembelajaran kepada anak, dan kemudian menguranginya untuk memberikan kesempatan pada anak tersebut untuk mengambil tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia mampu melakukan tugas sendiri secara mandiri.

Kauchak dan Eggen (1998) menyarankan suatu model aktivitas untuk memfasilitasi konstruk pengetahuan berdasarkan pada pandangan konstruktivisme dengan aspek penting yakni: (1) pembelajaran berfokus pada penjelasan dan jawaban atas masalah atau pertanyaan, (2) penjelasan dan jawaban datang dari siswa bukan guru, (3) penjelasan-penjelasan dan jawaban-jawaban berasal dari representasi materi pelajaran, dan (4) guru membantu siswa membangun pengetahuan dengan mengarahkan interaksi sosial dan menyediakan representasi materi pelajaran.

Selanjutnya Kauchak dan Eggen (1998) mengatakan in-

teraksi sosial dalam pembelajaran kooperatif merupakan hal penting karena mengajak siswa untuk berpikir tentang ide-idenya dan membandingkan dengan ide-ide yang lain. Meskipun belajar kelompok bukan hal yang penting di dalam belajar kooperatif, tetapi bila belajar kelompok dilakukan dengan baik, maka akan memberikan cara yang efektif untuk menigkatkan interaksi sosial.

D. MANFAAT PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Panitz (1996) menyebutkan lebih dari lima puluh manfaat pembelajaran kooperatif. Manfaat-manfaat itu dapat diringkas ke dalam empat kategori yakni: sosial, psikologis, akademik, dan penilaian. Dari aspek sosial pembelajaran kooperatif dapat menggiatkan interaksi antarsiswa. Sementara dari aspek psikologis pembelajaran kooperatif dapat mempromosikan sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan prestasi akademik. Selain itu dilihat dari aspek penilaian pembelajaran kooperatif, guru dapat menggunakan penilaian yang lebih otentik. Berikut ini akan dibahas manfaat pembelajaran kooperatif dilihat dari empat aspek tersebut.

1. Meningkatkan sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran

Manfaat penggunaan strategi pembelajaran kooperatif pada tahap persiapan pembelajaran yang paling menonjol adalah dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran. Menurut Astin (1996) siswa yang dengan aktif dili-

batkan dalam proses pembelajaran jauh lebih mungkin untuk menjadi tertarik terhadap pembelajaran dan membuat lebih banyak usaha untuk tidak absen menghadiri sekolah.

Panitz (2000), juga menetapkan harapan tinggi untuk siswa dan guru, menciptakan suatu sikap siswa yang lebih positif kepada guru, kepala sekolah, dan personil lain, dan menciptakan suatu sikap guru yang lebih positif kepada siswa mereka. Keterlibatan siswa dalam strategi pembelajaran ini sangat intens. Guru mempelajari perilaku siswa, sebab siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menjelaskan diri mereka kepada guru. Komunikasi mereka bersifat dialogis dan terbuka, sehingga mereka saling memberi masukan dalam menetapkan kebijakan dan memeriksa prosedur kelas.

Strategi ini juga menawarkan inovasi dalam penggunaan strategi pembelajaran di kelas. Suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan oleh karena variasi aktivitas yang dilakukan guru. Siswa juga dapat menggunakan berbagai cara atau sistem interaktif untuk mempresentasikan materi kajiannya.

2. Menggiatkan interaksi antarsiswa

Keseluruhan fokus pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif melibatkan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran (Slavin, 2005). Ketika siswa dalam kelompok mencoba untuk memecahkan masalah, maka mereka saling berhubungan satu sama lainnya, berbagai informasi dan gagasan saling dimunculkan. Mereka mungkin juga mengajar siswa lainnya atau sebaliknya. Siswa membantu satu sama lainnya dan mengambil peran berbeda di dalam kelompok

mereka.

Masing-masing siswa sebagai anggota kelompok membangun tanggung jawab untuk diri mereka dan anggota kelompok mereka melalui suatu kepercayaan atas kemampuan dan bakat mereka, dan suatu proses penilaian yang memberi penghargaan kepada individu maupun kelompok. Hal ini dilakukan untuk membuat keputusan tentang hasil pertimbangan mendalam mereka dan menyajikan penemuan mereka kepada keseluruhan kelas.

3. Meningkatkan prestasi belajar

Meta analisis hasil penelitian terhadap efektivitas pembelajaran kooperatif seperti yang dilakukan Johnson and Johnson (2000) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa, bila dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif maupun pembelajaran individual. Selain itu hasil yang dicapai oleh siswa yakni pemahaman konsep, pemecahan masalah, kategorisasi dan retensi ini diperoleh menggunakan usaha-usaha intensif. Usaha intensif ini dilakukan oleh siswa melalui pengarahan dari guru dalam kegiatan kooperatif. Strategi ini akan menggiring siswa untuk percaya diri dalam menyelesaikan tugas tanpa harus bersaing dan menonjolkan individualistik antarsesama siswa.

4. Penilaian otentik

Aspek penilaian pembelajaran kooperatif menyediakan umpan balik kepada siswa maupun guru, karena efektivitas

kelas dapat diamati. Guru dapat bergerak di sekitar ruangan dan mengamati interaksi siswa dalam kelompok, dan mampu secara dini mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan. Hasil pengamatan selama sesi pembelajaran dapat memberikan informasi mengenai kemampuan dan pertumbuhan siswa.

Di samping itu dengan pembelajaran kooperatif penilaian tidak hanya tergantung pada tes dan tugas perseorangan yang hanya memungkinkan untuk menjawab benar atau salah. Akan tetapi guru dapat menggunakan penilaian yang lebih otentik seperti, pengamatan, penilaian sejawat, dan refleksi.

E. PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*

Tipe *jigsaw* ini pada mulanya dikembangkan oleh Elliot Aronson (Slavin, 2005) dari University of Texas dan University California di Santa Crus. Dalam salah satu kerangkanya ia memberi gambaran bahwa *jigsaw* adalah sebuah tipe dalam pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa menjadi ahli dalam satu bagian materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Tipe ini mirip dengan teka-teki jigsaw (*jigsaw puzzle*) di mana tiap-tiap anggota kelompok menyumbangkan satu jawaban teke-teki dengan cara saling berbagi informasi yang telah ia pelajari.

Slavin (1995) mengembangkan tipe *jigsaw* II sebagai bentuk adaptasi dari tipe *jigsaw* orisinil yang dikembangkan Aronson. Menurut Slavin (2005) faktor penting yang membedakan *jigsaw* II dari *jigsaw* orisinil adalah bentuk materi yang digunakan dalam pembelajaran. Pada tipe *jigsaw* orisinil, siswa

membaca bagian-bagian bacaan yang berbeda dengan bagian bacaan yang dibaca oleh anggota kelompok asal yang sama. Sementara itu, pada tipe *jigsaw II*, semua anggota kelompok asal membaca keseluruhan isi bacaan yang dikaji dalam pembelajaran untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berbeda.

Selanjutnya Slavin (2005) mengemukakan perbedaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* I dan *jigsaw* II sebagai berikut.

Tabel 2.2
Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *jigsaw I* dan *jigsaw II*

	Pembelajaran jigsaw tipe I		**Pembelajaran jigsaw II**
A	Para siswa membaca bagian-bagian yang berbeda dengan yang dibaca oleh teman satu timnya. Berguna untuk membantu tim ahli menguasai informasi yang unik, sehingga tim menghargai kontribusi tiap anggotanya. Jadi ada ketergantungan kepada teman satu tim	a	Para siswa membaca bagian-bagian yang sama dengan yang dibaca oleh teman satu timnya
B	Membutuhkan waktu lebih sedikit	b	Membutuhkan waktu lebih banyak
C	Bahan bacaan singkat, hanya satu bagian dari seluruh unit yang harus dipelajari	c	Bahan bacaan menyeluruh dari semua materi, sehingga konsep-konsep yang telah disatukan menjadi lebih mudah untuk dipahami
D	Dari tiap bagian bacaan harus ditulis supaya dengan sendirinya dapat dipahami	d	Dari tiap bagian bacaan tidak harus ditulis seluruhnya
E	Persiapan melibatkan penu-	e	Persiapan tidak melibat-

	lisan kembali materi untuk menyesuaikan dengan format jigsaw	kan penulisan kembali materi untuk menyesuaikan dengan format jigsaw.

(Sumber: Slavin, 2005)

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini adalah produk dari perspektif konstruktivisme sosial. Sebagaimana Slavin (1996) menyebutkan teknik yang menggunakan pendekatan yang sesuai dengan pandangan kohesif sosial adalah *Jigsaw, Group Investigation,* dan *Learning Together* (LT). Selanjutnya ia mengemukakan konsep kunci dari tipe ini adalah positif interdependensi (saling ketergantungan positif), tiap siswa bergantung kepada teman satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian.

Sharan (1999) mengemukakan penggunaan kelompok kerja di kelas, seperti dalam pendekatan *jigsaw* didasarkan pada prinsip interdependensi yang sama yang berlaku dalam kelompok lintas bagian di tempat kerja. Yang menjadi inti dari tipe ini adalah keinginan untuk mengurangi kompetisi di kelas yang menciptakan suasana untuk saling mengalahkan satu sama lain. Mereka menganggap bahwa tujuan dapat diraih jika teman mereka lainnya tidak bisa mencapai tujuan yang sama. Perubahan proses pembelajaran memerlukan siswa memandang satu sama lainnya sebagai kolaborator ketimbang sebagai kompetitor.

Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini menghendaki keterlibatan seluruh siswa secara aktif (Slavin, 2005). Untuk mewujudkan itu siswa ditempatkan dalam ke-

lompok-kelompok kecil. Setiap siswa dalam kelompok diberi satu tugas yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Selanjutnya siswa dianggap sebagai ahli pada bagian yang ditugaskan dan berkewajiban untuk mengajarkan tugas itu kepada anggota kelompok asalnya setelah dibahas dalam kelompok ahli. Selanjutnya tipe ini memberi kesempatan kepada setiap siswa ahli yang memiliki tugas sama untuk berkumpul dan berdiskusi sehingga terbentuk kesamaan persepsi mengenai tugas mereka. Setelah pengkajian mendalam, siswa kembali lagi ke kelompok asalnya untuk mengajarkan tugas keahliannya itu kepada anggota kelompoknya. Akhirnya setiap siswa diminta bertanggung jawab pada semua bagian tugas dengan mengerjakan tes secara individual.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memberdayakan dua bentuk kelompok kerja dalam pembelajaran. Bentuk kelompok pertama dinamakan kelompok asal (induk), sedangkan bentuk kelompok yang kedua dinamakan kelompok ahli. Siswa secara simultan menjadi anggota pada kedua bentuk kelompok ketika proses pembelajaran berlangsung. Arends (2007) mengatakan pembentukan kelompok asal pada metode ini bersifat heterogen ditinjau dari segi kemampuan, motivasi, jenis kelamin, serta etnis siswa.

Dalam proses pembelajaran tipe *jigsaw* guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Lie, 2002).

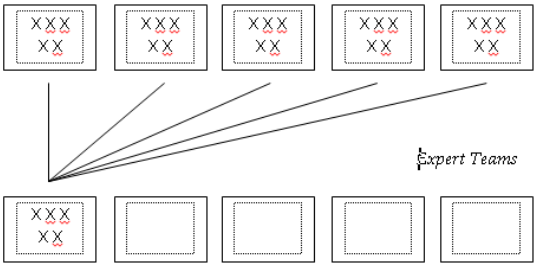
Tipe *jigsaw* dalam kegiatan pembelajaran, menurut Slavin (2005) merupakan salah satu metode kooperatif yang paling fleksibel. Beberapa modifikasi dapat membuatnya tetap pada model dasarnya tetapi mengubah beberapa detil implementasinya. Pada tipe ini teknik yang dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Sebelum bahan pelajaran diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas sebagai bahan pelajaran. Guru bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik itu. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran baru (Lie, 2002)
2. Siswa ditugasi secara berkelompok (*heterogen*) sekitar enam siswa. Ukuran anggota sebenarnya dapat bervariasi antara tiga dan tujuh siswa, namun lima hingga enam siswa merupakan ukuran yang ideal. Pada kelompok-kelompok yang lebih kecil, maka tantangan untuk belajar bersama dengan individu-individu bervariasi akan terkurangi. Sedangkan pada kelompok dengan anggota yang lebih banyak, akan mengakibatkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya.
3. Materi dipilah-pilah menjadi beberapa bagian. Bagian pertama diberikan kepada siswa yang pertama, sedangkan siswa kedua menerima bagian yang kedua, demikian seterusnya. Kemudian siswa mengerjakan bagian mereka masing-masing.
4. Selanjutnya siswa saling berbagi mengenai bagian yang dikerjakanya. Dalam kegiatan ini siswa bisa saling

melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

5. Jika siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaannya, maka bisa membentuk kelompok para ahli (*expert group*). Siswa berkumpul dengan siswa lain yang mendapatkan bagian yang sama dari kelompok lain. Setelah itu, mereka kembali kepada kelompok induk (*home teams*) dan mengambil posisi untuk menyampaikan apa yang telah dikaji dari kelompok ahli kepada teman-teman kelompok induknya (Jacobsen, Eggen, dan Kauchak, 2009)
6. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik yang dibahas. Diskusi ini bisa dilakukan secara berpasangan atau dengan seluruh siswa di kelas.

Ilustrasi pengelompokan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 Ilustrasi Pengelompokan Tipe *Jigsaw*
(Adaptasi dari Arends, 2007)

Meskipun tipe *jigsaw* sangat mudah diterapkan dengan variasi yang tidak terbatas, Sharan (1999) menyebutkan empat tahap dasar di dalam prosesnya, yakni: (1) pendahuluan, (2) eksplorasi terfokus, (3) melaporkan dan menyusun ulang, serta (4) integrasi dan evaluasi. Pada tahap pendahuluan guru me-

nyusun kelas menjadi kelompok inti heterogen. Selanjutnya guru memberikan tema, teks, informasi, atau materi-materi kepada kelas itu dan membantu siswa memahami mengapa mereka mempelajari tema itu, bagaimana menyesuaikan tema itu dengan apa yang telah mereka kerjakan sebelumnya, dan apa yang akan mereka pelajari selanjutnya.

Selama tahap eksplorasi terfokus, siswa memerlukan dorongan untuk mengungkapkan apa-apa yang mereka pahami untuk mengklarifikasi gagasan mereka dan membangun pemahaman bersama. Dalam hal ini guru menganjurkan penulisan penjelasan yang digunakan siswa untuk menuangkan gagasan utama yang mereka kerjakan untuk membantu mereka mengklarifikasi dan memfokuskan pemikiran mereka. Guru juga bisa menyediakan serangkaian pertanyaan arahan untuk membantu siswa menelusuri gagasan yang ada dalam materi yang diberikan kepada mereka.

Pada tahap melaporkan dan menyusun ulang, siswa kembali ke kelompok inti mereka untuk mengambil giliran menjelaskan gagasan yang dihasilkan dalam kelompok fokus. Selama tahap pelaporan, para anggota kelompok didorong untuk mengajukan pertanyaan dan membicarakan gagasan itu secara mendalam. Seringkali ketika siswa sedang saling memberikan pemahaman, mereka mulai menyusun ulang pemahaman mereka secara keseluruhan.

Selanjutnya pada tahap integrasi dan evaluasi, guru bisa merancang aktivitas individu, kelompok kecil, atau seluruh siswa di kelas yang bisa secara aktif menyatukan hasil belajar para siswa. Misalnya, siswa bisa melakukan tugas demontrasi dalam kelompok inti mereka. Guru akan mengajukan pertan-

yaan untuk membantu siswa berpikir ulang tentang bagaimana mereka bekerja bersama dan apakah mereka bisa bekerja dengan cara yang sama atau berbeda di masa-masa mendatang ketika mereka bekerja sama.

Dalam tipe *jigsaw* ini setiap siswa memiliki rasa tanggung jawab untuk mencapai keberhasilan kelompoknya (Jacobsen, Eggen, dan Kauchak, 2009). Setiap anggota kelompok akan mengkaji dan menyelesaikan materi yang diberikan kepadanya. Keberhasilan kelompok tergantung pada usaha setiap anggotanya. Jika satu anggota kelompok tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka keberhasilan kelompok tidak akan tercapai. Dengan tipe *jigsaw* ini, maka tugas yang diberikan kepada setiap anggota kelompok akan menjadi ringan, karena dia tidak mengerjakan sendiri, melainkan dengan teman yang lainnya dalam kelompok para ahli.

Siswa yang memiliki kemampuan cepat belajar mempunyai peluang yang sangat bernilai dalam hal penciptaan tutorial yang efektif. Sebaliknya siswa yang lamban belajar tidak perlu malu bertanya kepada siswa yang berkemampuan cepat belajar. Sebagaimana Arends (2007) mengatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dengan kemampuan kurang, lebih banyak bekerja berdampingan dengan mereka yang memiliki kemampuan lebih dan kelompok yang berkemampuan lebih ini mendapatkan manfaat dari proses ketika berperan sebagai tutor bagi teman-temannya yang kurang mampu. Dengan demikian,, maka eksistensi setiap anggota atau siswa akan menjadi penting Artinya, bagi keberhasilan kelompoknya.

Sekalipun tipe ini dikembangkan untuk memberikan

tanggung jawab kepada siswa untuk mencapai keberhasilan kelompoknya, tidak berarti nilai pribadi diabaikan. Keberhasilan individu tetap diakui, namun diharapkan dapat membantu teman untuk sukses bersama.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa tipe *jigsaw* ini adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok (kelompok induk atau kelompok ahli) yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

F. PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Fokus kajian tentang pengaruh strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar maka akan dilihat pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang secara teoritis memungkinkan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pembelajaran kooperatif adalah suatu proses belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang *heterogen* dan memungkinkan setiap anggotanya saling *sharing,* saling bantu, berpartisipasi mengembangkan informasi, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama dalam memecahkan berbagai masalah belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok (kelompok induk atau kelompok ahli) yang bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain

dalam kelompoknya.

Strategi tersebut akan mendorong siswa yang berkemampuan rendah dalam penguasaan materi pelajaran. Banyak guru yang tidak percaya bahwa siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan banyak untuk situasi ini. Guru juga khawatir siswa yang berkemampuan tinggi akan terhambat atau tertahan prestasi belajarnya (Tinzmann, 1990). Sebagai jawaban, banyak guru yang menyatakan kejutan ketika siswa yang kurang pandai dapat mencapai pengertian yang mendalam dan mengungkapkan gagasan melampaui apa yang diharapkan guru. Sementara siswa yang berprestasi tinggi memperoleh banyak tanggapan atas ekspose mereka dengan pengalaman berbeda dari teman sebaya (Johnson, 1989). Juga, siswa yang berprestasi dari satu bidang, mungkin memerlukan bantuan dalam bidang yang lain (Tizmann, 1990).

Senada dengan itu Arends (2007) menyatakan siswa dengan kemampuan kurang, lebih banyak bekerja berdampingan dengan mereka yang memiliki kemampuan lebih dan bahwa kelompok yang berkemampuan lebih ini mendapatkan manfaat dari proses berperan sebagai tutor bagi teman-temannya yang kurang mampu. Dengan kata lain, siswa yang memiliki kemampuan penalaran tinggi dan cepat belajar mempunyai peluang yang sangat bernilai dalam hal penciptaan tutorial yang efektif.

Sebaliknya siswa yang lamban belajar dan memiliki kemampuan penalaran rendah tidak perlu malu bertanya kepada siswa yang berkemampuan cepat belajar, sehingga eksistensi setiap anggota atau siswa akan menjadi penting Artinya, bagi keberhasilan kelompoknya. Ada bukti siswa yang bekerja sama

sebagai tim, baik pada kelompok induk maupun kelompok ahli dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Yen dan Lin (1999) mencapai tingkat prestasi belajar yang lebih tinggi, berkurang prasangka, dan meningkatkan hubungan sosialnya dibandingkan dengan siswa pada kelompok konvensional.

Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga menjadikan siswa dapat meningkatkan sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran (Weidman, 2009). Ini terjadi karena pembelajaran tipe *jigsaw* memberi kesempatan bagi siswa untuk berkomunikasi secara intens dengan guru. Guru akan dengan mudah memahami permasalahan yang dihadapi siswa, berikut juga menemukan cara untuk menghadapi permasalahan yang ada.

Siswa juga mempunyai banyak peluang untuk berinteraksi dan bertransaksi dengan siswa lain baik dalam kelompok asal maupun kelompok ahli (Gomleksi, 2007). Dengan latar belakang berbeda mereka saling sharing, saling bantu, berpartisipasi mengembangkan informasi, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama dalam memecahkan masalah belajar (Arends, 2007). Dengan tipe *jigsaw* ini, maka tugas yang diberikan kepada setiap anggota kelompok akan menjadi ringan, karena dia tidak mengerjakan sendiri, melainkan dengan teman yang lainnya dalam kelompok para ahli.

Sejalan dengan ini penelitian yang dilakukan Resor (2008) menemukan beberapa komentar dari siswa yang diajar dengan tipe *jigsaw.* Sebagian besar komentar mereka adalah bahwa tipe pembelajaran *jigsaw* membuat pelajaran menjadi

lebih menarik dan meningkatkan kemampuan berfikir secara mandalam dan kemampuan melakukan analisis kritis.

Dari kajian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* membantu perkembangan kemampuan berfikir secara mendalam dan kritis melalui kerja sama dalam kelompok induk maupun kelompok ahli, sehingga siswa mampu menguasai materi pelajaran dengan baik. Jika tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk penguasaan materi pelajaran, maka pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*-lah yang lebih menguntungkan.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, guru harus memandang pembelajaran sebagai proses mengembangkan dan menambah kemampuan siswa untuk belajar. Peran guru bukan sebagai penyampai informasi, tetapi bertindak sebagai fasilitator untuk belajar. Guru harus mampu menciptakan dan mengatur pengalaman pembelajaran yang bermakna dan merangsang pemikiran siswa sampai pada permasalahan-permasalahan dunia nyata.

G. INTERAKSI STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN KEMAMPUAN PENALARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki karakteristik pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil baik kelompok induk maupun kelompok ahli yang berdaya. Artinya, setiap siswa dalam kelompok dengan persiapan yang baik, tidak sekadar datang, apalagi tidak memberikan kontribusi terhadap usaha keberhasilan kelompok (selalu tergantung). Kerja sama dalam kelompok-kelompok kecil baik ke-

lompok induk maupun kelompok ahli memberikan manfaat membantu perkembangan interaksi siswa pada semua tingkat kemampuan, serta membangun banyak hubungan heterogen yang lebih positif (Webb, 1982). Kerja sama juga membantu siswa untuk melakukan aktivitas berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi (Johnson dan Johnson, 1994).

Kemampuan penalaran berfungsi membantu siswa mempelajari logika untuk berfikir rasional, kritis, lurus, tepat, tertib, metodis, dan koheren. Kedua meningkatkan kemampuan berfikir abstrak, cermat, dan objektif. Ketiga menambah kecerdasan dan meningkatkan kemampuan berfikir secara tajam dan mandiri. Keempat meningkatkan cinta akan kebenaran dan menghindari kekeliruan serta kesesatan (Rapar, 1996).

Pelaksanaan pembelajaran yang merancang siswa yang berbeda tingkat kemampuan penalarannya duduk di dalam suatu kelompok kecil dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memungkinkan siswa berbicara, bertanya kepada teman-teman, memberi pandangan, memperbaiki kekurangan yang dilakukan serta saling membantu antara satu sama lain di dalam masalah belajar, merupakan keistimewaan tersendiri bagi pembelajaran kelompok (Kadir, 2002). Kondisi ini memungkinkan siswa yang memiliki kemampuan penalaran tinggi, akan lebih mudah mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, patut diduga ada interaksi antara strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan kemampuan penalaran dalam pencapaian prestasi belajar siswa.

H. PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL

Saling ketergantungan positif pada kelompok-kelompok kecil pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat menggiatkan interaksi antarsiswa (Sharan, 1999). Fokus pembelajaran tipe *jigsaw* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Slavin, 2005). Keaktifan siswa dimaksudkan agar siswa dapat berinteraksi secara optimal dengan siswa lainnya. Mereka bekerja sama untuk mencapai satu tujuan, sehingga siswa cenderung untuk saling menghargai, serta bersikap positif terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya (Weidman, 2009).

Dalam proses tersebut guru dapat mengelilingi kelas dalam rangka mengamati siswa saling berinteraksi (Cooper, 1984). Guru bisa mengangkat pertanyaan untuk membantu siswa secara langsung atau menjelaskan konsep, atau menciptakan strategi pemecahan masalah dan sekitar aktivitas serta sikap yang mempengaruhi capaian di dalam kelas. Kondisi ini bisa mendorong ke arah diskusi permasalahan oleh guru dan siswa dalam suatu cara dan situasi yang tidak formal.

Kerja sama antarsiswa juga dapat membangun dan meningkatkan harga diri siswa (Johnson dan Johnson, 1989). Usaha kerja sama di antara siswa menghasilkan tingkat pemenuhan yang lebih tinggi oleh semua peserta dibanding dengan strategi konvensional, yang menyebabkan banyak siswa dikesampingkan. Kompetisi menghasilkan situasi kalah-menang, yang memungkinkan siswa yang pandai menuai penghargaan, sedang siswa yang berkemampuan rendah tidak mendapat apa-apa.

Sebaliknya, semua siswa bermanfaat dalam lingkungan pembelajaran kooperatif. Siswa tolong menolong dan dapat membangun suatu lingkungan yang mendukung menaikkan tingkat pencapaian hasil belajar dari tiap anggotanya. Pada

gilirannya mengantar ke arah keluhuran menghargai bagi semua siswa (Webb, 1982). Dengan sikap saling menghargai, tanggung jawab, dan toleransi, maka proses pembelajaran tipe *jigsaw* ini akan meningkatkan hubungan sosial yang positif antarindividu (Yen dan Lin, 1999).

Kebanyakan sekolah menghargai keberhasilan siswa secara individu. Sebaliknya pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memusatkan perhatian pada pemenuhan penghargaan untuk kelompok. Siswa dilatih bagaimana cara berhubungan secara positif, memecahkan perselisihan melalui kompromi dan penyelesaian sengketa dengan penengahan dan mendorong capaian yang terbaik dari tiap anggota demi kepentingan kelompok (Webb, 1982).

Pada strategi pembelajaran langsung yang berpusat pada guru, menyebabkan guru tetap mempertahankan kontrol penuh proses pada setiap tahap kegiatan siswa, kuasa dan tanggung jawab utama terpusat pada guru. Guru memikul tanggung jawab utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Jacobsen, Eggen, dan Kauchak, 2009). Pembelajaran langsung menurut Arends (2007) dirancang untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan prosedural dan pengetahuan faktual, sehingga cenderung menekankan pada perluasan informasi dan pencapaian prestasi belajar. Meir (1999) menyatakan pembelajaran yang menekankan pada prestasi individu semata akan menciptakan siswa bersaing untuk meraih nilai dan kehormatan tinggi.

Penghargaan prestasi belajar diberikan dengan memisahkan siswa dari perbedaan kemampuan bukannya memberi harapan kepada siswa untuk menggunakan kemampuan mereka untuk saling menolong. Sebaliknya ketika siswa yang

berkemampuan tinggi bekerja dengan siswa yang berkemampuan lebih rendah dalam tipe *jigsaw*, kedua-duanya memperoleh manfaat, yakni untuk menjelaskan atau mendemonstrasikan konsep yang sulit dia pahami secara menyeluruh.

Manfaat berikutnya, dengan dilihatnya konsep tersebut oleh teman sebaya, maka mereka saling bertanya satu sama lain, mendiskusikan gagasan, serta menjawab pertanyaan dan memecahkan suatu permasalahan. Banyak pemahaman dari individu yang berbeda di antara siswa dapat dikembangkan (Yager, 1985). Hal ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memandang perspektif dari siswa lain. Sebab siswa bekerja dalam suatu lingkungan yang mendukung perbedaan gagasan dan saling menghargai perbedaan di antara mereka.

Bab 9

PEMAHAMAN KONSEP, DAN MOTIVASI BERPRESTASI DALAM BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. PEMAHAMAN KONSEP

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung tiga unsur, yakni tujuan pembelajaran (tujuan intruksional), pengalaman (proses) pembelajaran, dan hasil belajar. Penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2008) adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Hasil belajar memiliki cakupan yang luas dapat dilihat dari aspek efektifitas,

efisiensi, dan daya tarik (Reigeluth, 1999). Menurut Bloom (1979) hasil belajar adalah perolehan pebelajar setelah mengikuti suatu proses belajar yang meliputi tiga bidang kemampuan,yaitu: kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar pada ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Dalam penelitian ini mengkaji satu jenis hasil belajar kognitif, yaitu pada aspek pemahaman. Dalam konteks hasil belajar pemahaman adalah pemahaman secara mendalam, sedangkan pebelajar untuk menerapkan konsep yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang dikenal.

Gagne (1992) menyatakan bahwa, belajar konsep adalah kegiatan mengenali sifat yang sama terdapat pada berbagai objek atau peristiwa, dan kemudian memperlakukan objek-objek atau peristiwa-peristiwa itu sebagai suatu kelas, disebabkan adanya sifat yang sama tersebut, yang merupakan ciri khas dari konsep yang dipelajari, dan telah mampu membuat generalisasi terhadap konsep tersebut. Artinya, pebelajar telah memahami konsep bila tidak lagi terkait dengan suatu benda konkret tertentu atau peristiwa tertentu tetapi bersifat umum.

Pemahaman merupakan kata kunci dalam pembelajaran karena ia merupakan suatu proses mental terjadinya adaptasi dan transformasi ilmu pengetahuan. Seseorang dikatakan memahami apabila dapat menunjukkan unjuk kerja pemahaman tersebut pada jenjang kemampuan yang lebih tinggi, pada konteks yang sama atau konteks yang berbeda.

Hal yang sama disampaikan oleh Dunlap & Grabinger (1996) bahwa pemahaman juga dicirikan oleh kemampuan seseorang mengartikulasikan sesuatu melalui cara-cara mengemukakan gagasan, perspektif, solusi, dan produk mereka yang siap direnungkan, ditinjau, dikritik, dan digunakan oleh orang lain. Dengan demikian, pemahaman sebagai representasi hasil pembelajaran menjadi penting.

Hiebert dan Grouws (1992) menyatakan bahwa memahami dalam pendidikan adalah membuat hubungan antara ide-ide, fakta-fakta, atau prosedur-prosedurnya. Pemahaman konsep memerlukan suatu proses untuk menempatkan secara tepat informasi atau pengetahuan yang telah dimiliki kedalam struktur kognitif pebelajar. Agar pebelajar dapat menempatkan secara tepat informasi sruktur kognitif perlu memperhatikan hubungan keserupaan atau hubungan perbedaan antara informasi tersebut. Pengetahuan yang membentuk hubungan-hubungan tersebut adalah pengetahuan konseptual dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan konseptual mengacu kepada pengetahuan tentang fakta dan konsep yang dimiliki pebelajar atau faktor-faktor yang mempengaruhi pemikiran dan perhatian dalam pembelajarannya. Berarti pengetahuan konseptual mengacu pada pemahaman konsep.

Hal ini senada dengan Anderson (2001) bahwa pemahaman konseptual mencakup semua pengetahuan konseptual, pengetahuan yang lebih kompleks yaitu bentuk pengetahuan yang terorganisasi antara lain: klasifikasi dan kategori, prinsip dan generalisasi, serta teori, model dan struktur. Dari uraian di atas dapat disimpulkan pemahaman

konsep adalah kemampuan untuk memperoleh makna dari ide abstrak sehingga dapat digunakan atau memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan atau menggolongkan sesuatu objek atau kejadian tertentu.

Sedangkan menurut Depdiknas (2006) bahwa pebelajar dikatakan memahami pendidikan agama Islam bila dalam diri pebelajar memiliki kemampuan-kemampuan dengan indikator sebagai berikut: (1) pebelajar mampu menyatakan ulang sebuah konsep; (2) pebelajar mampu mengkalsifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya; (3) pebelajar mampu memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep; (4) pebelajar mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi pendidikan agama Islam;(5) pebelajar mampu mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep; (6) pebelajar mampu menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu; dan (7) pebelajar mampu mengaplikasikan konsep pada pemecahan masalah.

Selama ini dalam pembelajaran tempat mengaplikasikan konsep. Bila pebelajar mengalami kesulitan memahami konsep, akan berakibat pebelajar mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari proses yang dijalankan pembelajar dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Soedjadi (2001) bahwa proses dan hasil pembelajaran (pemahaman konsep) adalah dua hal yang tidak bisa berdiri sendiri akan tetapi keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Pembelajaran pendidikan agama Islam yang di lakukan kebanyakan pembelajar selama ini adalah

memisahkan pengetahuan formal dengan pengalaman sehari-hari pebelajar, sehingga pebelajar berasumsi bahwa pelajaran pendidikan agama Islam tidak mempunyai hubungan dengan kehidupan nyata mereka. Untuk menjadikan pembelajaran lebih diminati pebelajar, maka pembelajaran pendidikan agama Islam tidak bisa dipisahkan dari pengalaman dan lingkungan sehari-hari pebelajar.

Allsopp, Kyger, dan Lovin (2007) menyatakan bahwa pembelajaran yang menjadikan pengalaman dan lingkungan sekeliling pebelajar dalam proses pembelajaran akan membantu pebelajar meningkatkan minat dan pemahaman konsep pebelajar.

Perkembangan kognitif seseorang berkembang dari tahap konkret ke tahap formal, hal ini disebabkan oleh karena pada mulanya seseorang anak hanya mampu bernalar secara efektif terhadap objek-objek yang konkret saja, selanjutnya kemampuan bernalar berkembang ketahap formal, dimana seseorang anak pada tahap ini telah memiliki beberapa kemampuan seperti yang disebutkan di atas. Sebagai implikasi dari pernyataan itu ialah adanya interval antara tahap operasi konkret dengan tahap operasi formal. Kedua tahap tersebut, bersifat saling mengisi. Tahap konkret cenderung ke formal sebagai ekspresi alamiahnya.

Dari uraian di atas bisa disimpulkan bahwa dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif pebelajar dalam belajar, maka dapat memudahkan pebelajar memahami konsep denagn baik, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik pula. Tahap-tahap pemikiran Piaget sudah cukup lama mempengaruhi bagaimana para pembelajar menyusun

kurikulum, memilih strategi pembelajaran dan juga memilih bahan ajar terutama di sekolah-sekolah. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Simatwa, Enose (2010) bahwa pembelajar perlu memiliki pemahaman yang baik tentang tingkat perkembangan kognitif pebelajar, agar dapat membuat perencanaan pembelajaran yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif pebelajar.

Implikasi teori piaget tentang tingkat perkembangan kognitif terhadap pembimbingan pebelajar juga bisa diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut: (1) orientasi pembelajaran pendidikan agama Islam bukan sekedar pada hasilnya. Pembelajaran pendidikan agama Islam lebih dipusatkan pada proses berfikir atau proses mental. Disamping kebenaran pebelajar, pembelajar harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban itu; (2) pembimbingan pebelajar dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat dilaksanakan dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada pebelajar untuk menampilkan perannya dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran; dan (3) perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan diperlukan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Teori Piaget mangasumsikan bahwa seluruh pebelajar tumbuh melalui urutan perkembangan yang sama. Namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda.

Hasil penelitian Ardhana (1983), melaporkan bahwa: (1) kesanggupan berfikir formal berkembang sesuai dengan perkembangan tingkat kelas atau usia, perkembangan yang

mencolok terjadi di kelas VIII; (2) kesaggupan berfikir formal berhubungan erat dengan kecerdasan dan usia; dan (3) terdapat korelasi positif yang rendah antara berfikir formal dan kemajuan belajar, tetapi ada korelasi yang rendah antara berfikir formal dan kemajuan belajar, tetapi ada korelasi yang lebih tinggi di temukan antara kesanggupan berfikir formal dan kemajuan belajar dalam pembelajaran. Juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanah (1997), terdapat hubungan yang positif antara kemampuan penalaran formal dan pemahaman konsep.

Berdasarkan keterangan di atas pandangan peneliti seperti apa yang tersebut diatas bahwa: Untuk menjadikan pendidikan lebih baik, bermutu sejalan dengan ide-ide dasar seharusnya berpikir dan melakukan pengembangan dengan mengajak pebelajar untuk berpikir kreatif, inovatif dalam melakukan perubahan, serta berpikir tentang pemahaman konsep. Pembelajaran tidak bisa hanya mengandalkan tercapainya indikator-indikator hasil pembelajaran sebagaimana terumuskan dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Sebab hal itu akan terbatas pada pencapaian aspek *knowing* dan *doing*. Sedangkan untuk pencapaian aspek *being* dibutuhkan pembinaan perilaku dan mentalitas agama melalui pembudayaan agama dalam komunitas lembaga pendidikan.

B. KEMAMPUAN PENALARAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP

Keterampilan sosial akan semakin baik jika individu atau pebelajar memiliki kemampuan untuk memproses semua in-

formasi yang ada dalam proses sosial. Robinson dan Garber (1995) mengemukakan bahwa semakin baik keterampilan memproses informasi sosial anak, maka akan semakin mudah baginya untuk membentuk hubungan yang positif dengan orang lain, yang berarti akan menambah jaringan sosial sebagai media pengembangan keterampilan sosial.

Kemampuan memproses informasi sosial membutuhkan kemampuan berfikir kritis, analitis, rasional dan logis. Pebelajar yang mampu berfikir demikian berarti memiliki kemampuan penalaran tinggi, sehingga dapat mengambil keputusan yang cerdas dan bertindak secara cepat dan tepat. Pebelajar yang memiliki kemampuan penalaran tinggi akan mudah memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial, sehingga semakin mudah pula baginya untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

Pada kenyataannya tidak semua pebelajar memiliki kemampuan berfikir kritis, analisis, rasional, dan logis, sehingga kurang memiliki kemampuan mengambil keputusan yang cepat dan tepat. Pada gilirannya pebelajar yang memiliki kemampuan penalaran rendah ini menjadi pasif, statis dan kurang responsif dalam memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial, sehingga sulit baginya untuk mengembangkan keterampilan sosialnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Smith dan Ragan (1992) yang menyatakan bahwa seseorang yang memiliki afeksi yang kuat terhadap suatu objek, maka ia harus memiliki kemampuan berfikir yang tinggi dan rasional terlebih dahulu atau sebagai prasyarat untuk memiliki afeksi tersebut, sehingga ia mampu memahami dan menghayati objek itu dengan baik dan

benar. Dengan kata lain, pebelajar yang memiliki keterampilan sosial tinggi ditentukan oleh tingkat kemampuan penalaran mereka.

Pernyataan ini diperkuat hasil penelitian yang dilakukan Miftah (2004) yang menunjukkan bahwa pebelajar yang memiliki tingkat kemampuan penalaran tinggi berbeda hasil belajar afektifnya, jika dibanding dengan pebelajar yang memiliki tingkat kemampuan penalaran rendah. Dengan demikian, dapat diduga bahwa tingkat kemampuan penalaran pebelajar berpengaruh terhadap tinggi rendahnya keterampilan sosial.

C. MOTIVASI BERPRESTASI

1. Pengertian motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan berupa keinginan untuk mencapai harapan atau tujuan. Manusia memiliki harapan dan harapan menimbulkan motivasi untuk merealisasikan. Motivasi berasal dari bahasa inggris *"motivation"* yang berarti sebagai usaha menimbulkan dorongan (motif) pada individu/ kelompok agar bertindak dan atau melakukan sesuatu. Sedangkan istilah motivasi berasal dari bahasa latin *"movere"* yang berarti menggerakkan. Motivasi merupkan daya dorong *(driving force)* yang menyebabkan orang dapat berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan (Uno, 2007). Sehubungan dengan tujuan, Sardiman (2005) mendefinisikan motivasi sebagai perubahan *energy* dalam diri seorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi muncul dalam diri manusia dan kemunculannya terdorong oleh unsur lain yaitu tujuan. Bila tujuan merupakan aksi, maka motivasi merupakan reaksi atas

tujuan.

Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri manusia yang mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Pada umumnya motivasi mengacu pada proses yang mengarahkan manusia untuk bertindak dengan cara-cara tertentu. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kesuksesan seseorang dalam belajar sangat ditentukan oleh adanya motivasi akan memiliki kecenderungan selalu menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas secara konsisten, bekerja terus walaupun tidak diawasi, bekerja secara sukarela dan selalu bergairah selama melakukan aktifitas yang dilakukannya. Motivasi berkaitan dengan bagaimana perilaku dimulai, perilaku mendapatkan energy, dan bagaimana perikaku diarahkan dan dihentikan. Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan dan keingin tahuan seseorang terhadap sesuatu (Good,et.al 1990).

Motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain juga dalam proses penyelesaian suatu masalah. Motivasi memiliki tautan erat dengan prestasi, yaitu sebagai faktor penentu kegagalan atau keberhasilan pebelajar dalam menyelesaikan tugas tertentu. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi memiliki kecenderungan selalu menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas secara konsisten, bekerja terus walaupun tidak diawasi atau secara sukarela mempertahankan kinerja dalam usaha mencapai tujuan.

Manusia sebagai mahluk hidup mempunyai berbagai macam kebutuhan, baik yang bersifat konsepal maupun yang bersifat psikis. salah satu kebutuhan psikis adalah kebutuhan berprestasi. Setiap kebutuhan pada umumnya menghendaki pemenuhan. Dibalik upaya pemenuhan kebutuhan tersebut selalu terdapat dapat motif yang mendorongnya. Motif yang mendorong terhadap proses upaya pemenuhan kebutuhan berprestasi disebut motivasi berprestasi (Djaali, 2007).

2. Pengertian Motivasi Berprestasi

Teori motivasi berprestasi dikembangkan oleh Mc. Clelland (1958) dengan kolega-koleganya. Mereka menyatakan bahwa teori motivasi berprestasi memiki asumsi bahwa tendensi individu untuk terlibat dalam penyelesaian suatu aktifitas yang berkaitan dengan kekuatan pengharapan kognitif yaitu keyakinan bahwa tingkah lakunya akan mengarah pada konsekuensi atau hasil tertentu.

Teori motivasi berprestasi bahwa setiap individu memiliki motivasi berprestasi maupun motivasi menjauhi kegagalan. Kekuatan kedua motivasi tersebut tidak sama pada setiap individu, sebab setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda dalam pencapaian prestasi. Motivasi berprestasi yang kuat akan mengarahkan individu untuk mendekati situasi yang berkaitan dengan prestasi. Sebaliknya, apabila yang kuat itu adalah motivasi menjauhi kegagalan, maka individu akan terdorong untuk menjauhi situasi yang berkaitan dengan prestasi. Seperti diketahui motivasi menjauhi kegagalan memiliki relasi dengan faktor-faktor motivasional intrinsik, keduanya dipandang sebagai pemacu tingkah laku. Dilain

pihak, individu juga seringkali mendekati situasi yang berkaitan dengan prestasi atau berusaha mencapai prestasi karena faktor-faktor motivasional ekstrinsik (intensif-intensif eksternal) seperti uang, kedudukan, status, atau prestise.

Motivasi berprestasi didefinisikan sebagai keinginan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Murray (dalam Degeng, 2000) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai kecenderungan seseorang untuk melatih kekuatan, mengatasi hambatan dan berusaha mengerjakan sesuatu yang sulit sebaik dan secepat mungkin. Juga dikemukakan bahwa motivasi berprestasi merupakan keinginan seseorang yang timbul dari kebutuhan untuk memburu yang terbaik, bekerja keras dalam mencapai tujuan tertentu atau kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang sulit, yang melibatkan persaingan dengan orang lain dengan setandar tinggi. Sedang Heckhausen (1987) mendefinisikan motivasi berprestasi adalah kecenderungan seseorang untuk meningkatkan atau mempertahankan kecakapan dalam semua bidang dengan standar kualitas sebagai pedomannya.

Standar kualitas menurut Heckhausen (1987) adalah: 1) *task related standard of excellence, harus baik dalam melaksanakan tugas,* 2) *self related standard of excellence,* membandingkan dengan prestasi diri sendiri dengan prestasi yang pernah dicapai sebelumnya, 3) *other related standard of excellence,* membandingkan dengan prestesi orang lain. Ardhana (2000) menyatakan bahwah motivasi berprestasi pengejawantahan-nya dapat dilihat dari sikap dan perilaku keuletan, ketekunan, daya tahan, keberanian menghadapi tantangan,dan menggahirahkan serta bekerja keras. Slavin (1997) menyatakan

bahwa pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung berhasil dalam tugas-tugasnya di sekolah.

Berdasarkan riset mengenai motivasi berprestasi atau kebutuhan akan prestasi, Mc.Clelland (1958) berpendapat bahwa peraih prestasi tinggi membedakan diri mereka dari orang lain oleh hasrat untuk menyelesaikan hal-hal dengan lebih baik. Ada beberapa karakteristik yang dapat diidentifikasi dari individu-individu yang memiliki prestasi tinggi antara lain seseorang mencari situasi di mana mereka dapat mencapai tanggung jawab pribadi untuk menemukan pemecahan terhadap problem-problem serta mereka dapat menerima umpan baik yang cepat atas kinerjanya. Pada akhirnya,seseorang dapat mengetahui dengan mudah apakah dirinya menjadi lebih baik atau tidak. Seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tidak dalam menyukai berhasil karena kebetulan, ia lebih menyukai tantangan dalam menyelesaikan suatu problem yang menjadi tanggung jawab pribadi. Untuk sukses atu kegagalan bukannya mengandalkan hasrat itu pada kebetulan atau peluang atau tindakan dari orang lain. Yang penting ia menghindari sesuatu yang dipersepsikan mengenai tugas-tugas yang terlalu mudah atau terlalu sukar. Seseorang menginginkan mengatasi rintangan,tetapi ingin merasakan kegagalan itu disebabkan oleh tindakannya sendiri.

Motivasi berprestasi memiliki landasan teoritik dan empiri yang kokoh dan telah banyak di amati pada bidang bisnis sekolah, dan bidang lainnya. Kajian Keller dan Dodge (dalam Degeng,1989) menyimpulkan ada enam karakteristik motivasi berprestasi yang Nampak konsisten ditemukan dalam konteks sekolah, yaitu:

1. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih menyukai terlibat dalam situasi di mana ada resiko gagal. Atau dengan kata lain"*There is a moderate probability of success*" (Atkinson dalam Degeng,1989). Ia menyukai keberhasilan, tetapi keberhasilan yang penuh tantangan. Sebaliknya individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah cenderum memilih tugas-tugas yang memiliki peluang besar untuk berhasil dikerjakan atau yang hampir tidak mungkin berhasil kalau dikerjakan, ini disebabkan karena kedua situasi memungkinkan seseorang menghindari rasa cemas.
2.. Faktor yang memotivasi individu berprestasi tinggi adalah kepuasan instrinsik dan keberhasilan itu sendiri, bukan pada ganjaran ekstrinsik, seperti hadiah atau prestise. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan bekerja keras agar berhasil terlepas dari apakah akan mendapat tambahan hadiah atau sebagai ganjaran.
3. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung membuat pilihan atau tindakan yang realistik. Mereka cenderung realistik dalam menilai kemampuannya itu dengan tugas-tugas yang dikerjakan.
4. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi menyukai situasi dimana ia dapat menilai sendiri kemajuan dan pencapaian tujuannya. Ia lebih suka melakukan kontrol pribadi atau pelaksanaan tugas-tugasnya menilai sendiri keberhasilannya, dan membuat pertimbangan sendiri dalam mengambil keputusan dari pada dilakukan oleh orang lain.

5. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki perspektif waktu jauh kedepan. Ia cenderung memproyeksi tujuan-tujuannya lebih jauh kedepan dibandingkan dengan individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Ia merasakan bahwa waktu berjalan begitu cepat, dan tidak mempunyai waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas.
6. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi tidak selalu menunjukkan rata-rata nilai yang tinggi di sekolah, ini mungkin disebabkan bahwa nilai di sekolah banyak terkait dengan motivasi ekstrinsik. Nilai tidak dapat dijadikan sebagai indikator yang kuat dari kepuasan intrinsik.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut peneliti motivasi berprestasi secara operasional didefinisikan sebagai perilaku yang bertujuan untuk mencapai hasil yang terbaik, untuk melakukan sesuatu yang lebih baik daripada orang lain. Ciri orang yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi memiliki sifat positif terhadap situasi yang mendukung terjadinya kesuksesan pandangan peniliti tentang seseorang yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi memiliki ciri-ciri antara lain: (1) harapan untuk sukses, (2) keinginan untuk memperoleh prestasi yang lebih tinggi, (3) bekerja keras, dan (4) kekhawatiran akan kegagalan.

3. Perangkat Ukur Motivasi Berprestasi

Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan untuk mengukur apakah seseorang memiliki motivasi berprestasi tinggi atau memiliki motivasi berprestasi rendah adalah

menggunakan angket motivasi berprestasi dengan berpedoman pada instrumen motivasi berprestasi yang disusun Keller dan Dodge (dalam Degeng,1989). Perangkat ukur angket motivasi berprestasi terdiri dari kenyataan atau pertanyaan sebanyak 15 butir, yang dikelompokkan ke dalam 6 ciri, yakni (1)lebih menyukai terlibat dalam situasi di mana ada resiko gagal, (2) cenderung realistik dalam menilai kemampuannya itu dengan tugas-tugas yang dikerjakan, (3) kepuasan instrinsik dan keberhasilan itu sendiri, bukan pada ganjaran ekstrinsik, (4)dapat menilai sendiri kemajuan dan pencapaian tujuannya, (5)memiliki perspektif waktu jauh kedepan, tidak selalu menunjukkan rata-rata nilai yang tinggi di sekolah faktor harapan untuk sukses, bekerja keras, rasa khawatir akan gagal, dan (6) keinginan untuk mencapai nilai yang lebih tinggi. Tes motivasi berprestasi ini berupa pernyataan atau pertanyaan, jawaban setiap pernyataan atau pertanyaan menggunakan skala Likert.

Instrumen untuk menjaring data motivasi berprestasi adalah angket dengan skala Likert. Angket ini diberikan sebelum perlakuan. Angket motivasi berprestasi yang disusun oleh peneliti diadaptasi dari Smith oleh Degeng (1988). Angket motivasi berprestasi yang disusun dengan jawaban tertutup untuk mengukur sepuluh aspek motivasi berprestasi, yaitu: 1)adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil dalam belajar, 2)adanya perasaan senang dengan berbagai bentuk tantangan dalam belajar; 3)adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, 4) adanya harapan dan cita-cita yang ingin dicapai; 5) adanya unsur penghargaan yang diharapkan dalam belajar; 6)adanya kegiatan yang menunjukkan ketertarikan dalam

belajar; 8) adanya dorongan untuk menghindari hal-hal yang menghambat keberhasilan belajar; 9)adanya semangat bersaing atau berkompetisi; dan 10)adanya kesungguhan, upaya dan kerja keras dalam belajar. Angket motivasi berprestasi terdiri dari 15 butir pernyataan dengan lima *option* pilihan jawaban dengan menggunakan pengukuran skala Likert yang terdiri dari item jawaban sangat setuju (SS); setuju (S); kurang setuju (KS); tidak setuju (TS); dan sangat tidak setuju(STS).

Penggolongan pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi rendah didasarkan atas jumlah nilai dari jawaban pebelajar. Jika hasil jawaban pebelajar mendapat nilai di atas median maka pebelajar tersebut dikatakan memiliki motivasi berprestasi tinggi, sedang hasil jawaban pebelajar yang memiliki nilai di bawah median dikatakan sebagai pebelajar yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

D. PRINSIP-PRINSIP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Prinsip belajar dan pembelajaran merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sebagai suatu hukum, prinsip belajar akan sangat menentukan proses dan hasil belajar.Cermati uraian tentang Prinsip-Prinsip pembelajaran sebagai berikut: (1) Perhatian dan Motivasi (2) Keaktifan (3) Keterlibatan langsung (4) Pengulangan (5) Tantangan (6) Penguatan (7) Umpan Balik dan (8) Perbedaan Indiviidual

1. Motivasi

Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Bila motornya tidak ada, maka aktivitas tidak akan terjadi. Apabila motornya lemah, maka aktivitas yang terjadi pun akan lemah.

Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang sedang belajar. Bila seseorang yang sedang belajar menyadari bahwa tujuan yang hendak dicapai berguna atau bermanfaat baginya, maka motivasi belajar akan muncul dengan kuat. Motivasi belajar seperti itu disebut motivasi intrinsik atau motivasi internal. Jadi munculnya motivasi intrinsik dalam belajar, karena pebelajar ingin menguasai kemampuan yang terkandung di dalam tujuan pembelajaran.

2. Perhatian

Perhatian erat sekali kaitannya dengan motivasi bahkan tidak dapat dipisahkan. Perhatian ialah pemusatan energi psikis (fikiran dan perasaan) terhadap suatu objek. Makin terpusat perhatian pada pelajaran, proses belajar makin baik, dan hasilnya akan makin baik pula. Oleh karena itu pembelajar harus selalu berusaha supaya perhatian pebelajar terpusat kepada pelajaran. Memunculkan perhatian seseorang pada suatu objek dapat diakibatkan oleh dua hal.

Pertama, orang itu merasa bahwa objek tersebut mempunyai kaitan dengan dirinya; umpamanya dengan kebutuhan, cita-cita, pengalaman, bakat, dan minat.

Kedua, objek itu sendiri dipandang memiliki sesuatu yang lain dari yang lain, atau yang lain dari yang sudah biasa, lain dari yang pada umumnya muncul.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1) Belajar dengan penuh perhatian pada pelajaran yang sedang dipelajari, proses dan hasilnya akan lebih baik.
2) Upaya pembelajar menumbuhkan dan meningkatkan perhatian pebelajar terhadap pelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain: (a)Mengaitkan pelajaran dengan pengalaman, kebutuhan, cita-cita, bakat, atau minat pebelajar, (b)Menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. *(fun learning)* Umpamanya: penggunaan metode mengajar yang bervariasi, penggunaan multimedia, menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar.

3. Aktivitas

Seperti telah dibahas di depan, bahwa belajar itu sendiri adalah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional. Peristiwa belajar di dalamnya selalu mengandung aktivitas walaupun kadarnya berbeda-beda. Bagaimana seorang pembelajar dapat mengaktifkan pebelajar belajar sangat tergantung pada kepiawaian pembelajar itu sendiri dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran. Saat ini pembelajar dituntut memiliki kemampuan untuk membelajarkan pebelajar secara aktif baik fisik, mental/intelektual, dan emosional. Kadar aktivitas yang tinggi dalam belajar membuat pebelajar meperoleh hasil belajar lebih bermakana.Pebelajar sebaiknya dapat memperoleh pengalaman langsung melalui inteaksi eksplorasi dan melakukan investigasi (penyelidikan) dengan lingkungan belajar baik lingkugan sosial, pisik maupun

Kegiatan mendengarkan penjelasan pembelajar, sudah

menunjukkan adanya aktivitas belajar. Akan tetapi barangkali kadarnya perlu dtingkatkan dengan menggunakan metode-metode mengajar lain. Sekali lagi untuk memantapkan pemahaman Anda tentang upaya meningkatkan kadar aktivitas belajar pebelajar; coba Anda tetapkan salah satu pokok bahasan dari salah satu mata pelajaran yang biasa Anda ajarkan. Silahkan Anda rancang, kegiatan-kegiatan belajar seperti apa yang akan dilakukan pebelajar Anda, supaya kadar aktivitas belajar mereka relatif tinggi.

Bila sudah selesai Anda kerjakan, silahkan diskusikan dengan pembelajar lain di sekolah Anda atau pembelajar sesama peserta program ini.

4. Umpan Balik

Pebelajar perlu mengetahui apakah yang ia lakukan di dalam proses pembelajaran atau tugas-tugas yang ia kerjakan selama atau sesudah proses pembelajaran tersebut sudah benar atau belum.

Bila ternyata masih salah, pada bagian mana ia masih salah dan mengapa bisa terjadi salah, serta bagaimana seharusnya ia melakukan kegiatan belajar tersebut.

Untuk itu pebelajar perlu sekali memperoleh umpan balik dengan segera, supaya ia tidak terlanjur berbuat kesalahan yang dapat menimbulkan kegagalan belajar.Umpan balik juga dapat diberikan tidak hanya pada saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi terhadap tugas yag dierjakan pebelajar di rumah hasil tugas tersebut diberi umpan balik sehingga pebelajar mengetahui hasil pekerjaannya itu benar atau salah. Coba renungkan apa yang dimaksud dengan

umpan balik? Umpan balik dapat diartian sebagai kegiatan tahu hasil.

5. Perbedaan Individual

Belajar tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Tidak belajar, berarti tidak akan memperoleh kemampuan. Belajar dalam arti proses mental dan emosional terjadi secara individual. Jika kita mengajar di suatu kelas, sudah barang tentu kadar aktivitas belajar para pebelajar beragam.

Di samping itu, pebelajar yang belajar sebagai pribadi tersendiri, yang memiliki perbedaan dari pebelajar lain. Perbedaan itu mungkin dalam hal pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, kecerdasan, tipe belajar dan sebagainya.

Pembelajar yang menyamaratakan pebelajar, menganggap semua pebelajar sama, sehingga memperlakukan mereka sama kepada semua, pada prinsipnya bertentangan dengan hakikat manusia, khususnya pebelajar.

Pembelajar yang bijaksana akan menghargai dan memperlakukan pebelajar sesuai dengan hakikat mereka masing-masing. Suatu tindakan pembelajar yang dipAndang tepat terhadap seorang pebelajar, belum tentu tepat untuk pebelajar yang lain. Akan tetapi ada perlakuan yang memang harus sama terhadap semua.

Perlakuan pembelajar terhadap pebelajar yang cepat harus berbeda dengan pembelajar memberikan perlakuan terhadap pebelajar yang lamban. Pebelajar yang lamban perlu banyak dibantu.Sedangkan pebelajar yang cepat dapat diberi kesempatan lebih dulu maju atau melakukan pengayaan.

Di dalam menggunakan metode mengajar, pembelajar

perlu menggunakan metode mengajar yang bervariasi, sebab mungkin pebelajar yang kita ajar memiliki tipe belajar yang berbeda. Pebelajar yang memiliki tipe belajar auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran, pebelajar yang memiliki tipe belajar motorik akan memiliki tipe belajar visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan, sedangkan pebelajar yang memiliki tipe belajar motorik akan lebih mudah belajar melalui perbuatan.

Untuk keperluan itu semua perlu memahami pribadi masing-asing yang menjadi bimbingannya. Oleh karena itu catatan pribadi tiap pebelajar sangat bermanfaat. Setiap pebelajar perlu dicatat tentang: kecerdasannya, bakatnya, tipe belajarnya, latar belakang kehidupan orang tuanya, kemampuan panca inderanya, penyakit yang dideritanya, bahkan kejadian sehari-hari yang dipandang penting. Semua itu harus dicatat pada catatan pribadi pebelajar. Buku catatan pribadi pebelajar tersebut harus diisi secara rutin dan harus terus mengikuti pebelajar tersebut ke kelas dan ke jenjang pendidikan berikutnya.

E. PRESTASI BELAJAR

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi (Rusyan, 1989). Selanjutnya Cronbach dalam Rusyan (1989) mengartikan belajar sebagai "*learning is snown by change in behaviouras a result of*

experience", yang berarti belajar ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikemukakan bahwa perubahan-perubahan yang ingin dicapai melalui proses pendidikan atau pembelajaran adalah perubahan tingkah laku. Seseorang telah dikatakan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku pada dirinya sebagai hasil pengalaman yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap nilai-nilai pengetahuan yang terdapat dalam berbagai mata pelajaran.

Perubahan tingkah laku yang diharapkan sebagai hasil proses belajar, menurut Bloom (1964) diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yakni, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Sedangkan ranah psikomotorik terdiri dari keterampilan gerak dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan interaktif.

Hasil dari penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap nilai-nilai pengetahuan akan tampak dalam prestasi belajar. Hamalik (2001) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku, jadi prestasi belajar adalah hasil maksimal dari sesuatu kegiatan belajar. Sementara Depdikbud (1989) menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atas keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang ditunjukkan oleh nilai tes. Hal ini sesuai dengan pendapat Horn-

by (2000), yang mengemukakan bahwa prestasi (*achievement*) adalah *" a thing that somebody has done successfully, especially wing their own effort and skill".* Berdasarkan makna leksikal tersebut, dapat diketahui bahwa prestasi belajar merupakan tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan mata pelajaran yang diukur dengan alat ukur tertentu.

Sementara itu Hudoyo (1990) mengemukakan dalam kegiatan mental/berpikir orang menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah diperoleh sebagai pengertian. Karena itu orang menjadi memahami dan menguasai hubungan-hubungan tersebut sehingga orang itu dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah dipelajari, ini merupakan prestasi belajar.

Dari beberapa definisi tersebut, maka prestasi belajar adalah hasil maksimal yang diperoleh atau tigkat penguasaan pebelajar terhadap materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes.

Bab 10

PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

A. KONSEP PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

Raka Joni (1983:3) mengemukakan bahwa dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dalam secara mendasar berkaitan dengan konsep cara belajar siswa aktif. Memang harus diakui bahwa prinsip keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar bukan merupakan barang yang sama sekali baru, setidaknya sebagai prinsip psikologik di dalam didaktik. Terkait dengan hal tersebut, Raka Joni (1983:23) mengemukakan:

Indikator yang dimaksud adalah (1) prakarsa peserta didik kegiatan belajar, yang ditujukan melalui keberanian memberikan urunan pendapat tanpa secara eksplisit diminta, misalnya diskusi, mengemukakan usul dan saran di dalam penetapam tujuan, atau kerja kegiatan belajar, kesediaan mencari alat dan sumber, (2) keterlibatan mental peserta didik dalam kegiatan belajar. (3) peranan Pembelajar-pendidik yang lebih banyak sebagai fasilitator, (4) belajar dengan pengalaman langsung (*experience learning)* merupakan indikator kegiatan belajar mengajar. Dalam belajar pengalaman langsung, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip di-perkenalkan melalui penghayatan(merasakan, meraba, mengoprasikan, mengalami sendiri, (5) kekayaan variasinya (*multi-method anda multi-media approach)* dan alat kegiatan belajar mengajar, dan (6) kualitas interaksi antar peserta didik, baik intelektual maupun sosio-emosional, sehingga meningkatkan peluang pem-bentukan kepribadian seutuhnya terutama berkaitan dengan kemauan dan kemampuan bekerjasama (*social competence).*

Sejalan dengan konsep kadar cara belajar siswa aktif tersebut, pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik (Degeng, 1997:1). Definisi ini mengandung makna bahwa dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode/strategi yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Bahkan kegiatan-kegiatan inilah yang sebenarnya merupakan kegiatan inti pembelajaran. konsep pembelajaran aktif kreatif, efektif dan menyenangkan akan memberikan pembelajaran yang lebih mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam kaitannya

dengan pentingnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, Wahyudi (2003) mengatakan:

> Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan memberikan asumsi dasar bahwa, (1) belajar adalah proses individual, proses sosial, belajar menyenangkan, belajar tak pernah berhenti, belajar peserta didik aktif, belajar membangun konsep/pengetahuan, (2) perkembangan/perubahan IPTEK, POLITIK, SOSBUD, semakin cepat, teknologi informasi/sumber belajar, bekal memenuhi kebutuhan manusia modern, persaingan internasional (globalisasi),(3)meningkatkan motivasi belajar, kemandirian dan tanggung jawan, kebersamaan, persaingan sehat, tutot sebaya dan kepemimpinan, (4)belajar lebih efektif/ pendalaman, anak lebih kritis, anak menjadi kreatif, suasuana dan pengalaman belajar lebih bervariasi, meningkat kematangan emosional/ sosial. Produktivitas peserta didik tinggi, siap menghadapi perubahan dan berpartisipasi dalam proses perubahan.

Konsep pembelajaran aktif dapat dimaknai bahwa Pembelajar aktif memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, dan aktif mempertanyakan gagasan siswa. Siswa aktif dapat dimaknakan aktif membangun konsep, bertanya, mengemukakan gagasan, mempertanyakan gagasan, dan melakukan kegiatan.

Konsep pembelajaran kreatif dapat dimaknai sebagai aktivitas Pembelajar untuk mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam, membuat alat bantu belajar, dan memanfaatkan lingkungan. Siswa kreatif, dalam arti kreatif merancang/membuat sesuatu,menulis/mengarang.

Konsep pembelajaran efektif bermakna bahwa Pembelajar secara efektif menciptakan pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Efektif siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Konsep pembelajaran menyenangkan dapat diartikan bahwa Pembelajar dalam pembelajaran tidak membuat siswa takut, semacam takut salah, takut ditertawakan, takut dianggap sepele. Konsep menyenangkan dapat dimaknai bahwa pembelajaran mampu membuat siswa, berani mencoba/ berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat/ gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Secara garis besar, aplikasi strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektf, menyenangkan bidang studi pendidikan agama Islam berbasis kecakapan hidup dapat dijelaskan bahwa Pembelajar menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk di dalamnya dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan cocok bagi siswa. Pembelajar mengatur kelas dengan memanjang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca. Pembelajar menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan kolaboratif termasuk cara belajar kelompok. Pembelajar mendorong peserta didik untuk menemukan cara sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasnnya dan melibatkan serta terlibat dalam berbagai kegiatan yang berorientasi mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa dengan penekanan pada belajar melalui berbuat, pada akhirnya diharapkan siswa mempu menciptakan lingkungan sekolah

sebagai masyarakat belajar.

Dalam standar proses pendidikan dinyatakan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan peserta didik, dalam arti bahwa sistem pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dengan kata lain pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas peserta didik. Pembelajaran merupakan salah satu unsut penentu baik-tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Sistem pendidikan ibaratnya jantung dari suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil belajar yang baik pula. Demikiran pula sebaliknya. Dalam faktanya hasil belajar pendidikan di indonesia masih perlu ditingkatkan, karena sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai potensi ideal/optimal yang dimilikinya. Karena itu, perlu adanya perubahan proses pembelajaran dari kebiasaan yang sudah berlangsung selama ini. Pembelajaran yang saat ini dikembangkan dan banyak dikenalkan ke seluruh pelosok tanah air adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Disebut demikian, karena pembelajaran ini dirancang agar mampu mengaktifkan dan mengembangkan kreativitas anak, sehingga efektif dan suasan menyenangkan. Pembelajaran tersebut juga dikenal dengan nama pembelajaran kontekstual (CTL).

Wahyudi (2003:2) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan menuntut agar gutu mampu (1) membuat persiapan secara matang, skenario pembelajaran secara rinci, menerapkan azaz fleksibilitas, melayani perbedaan individual,mendengarkan pendapat peserta didik, (2) menggunakan bermacam-macam

sumber belajar, dapat merangasang keberanian peserta didik untuk menyatakan diri, pertanyaan terbuka, menantang, produktif, pemecahan masalah, menuntut hasil terbaik dari peserta didik, memberikan umpan balik seketika, dan peserta didik mampu memajangkan hasil karyanya. Pengelolaan kelas pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan ditandai oleh adanya karakteristiak pembelajaran yang bervariasi, sesuai tujuan dan kebutuhan (baik individu, berpasangan, kelompok kecil, kelompok besar, maupun klasikal), dapat dilakukan di dalam maupun diluar kelas, pengelolaan waktu secara efektif, dan jadwal lebih fleksibel.

Sumber belajar pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, hakikatnya dapat dibedakan atas sumber tangan I, yakni peserta didik itu sendiri, pengalaman peserta didik, peristiwa yang dialami/dilihat, situs sejarah, nara sumber, realita, lingkungan sekitar. Sumber tangan II, yakni meliputi buku paket/pelengkap, media, perpustakaan. Kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan meliputi aktivitas mengamati, mengukur, mendeskripsikan, mengajukan pertanyaaan, mancatat, berdiskusi, berdebat, membuat kesimpulan, merencanakan, melakukan percobaan, melaporkan, mempresentasikan, bermain peran, membuat puisi, memajangkan dan lain-lain. Adapun penilaian pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan digambarkan sebagai penilaian yang berkarakteristik bervariasi dengan berbagai cara, tidak ditunda (bersifat segera) dan berkesinambungan, dilakukan secara berkala, mencakup semua domain/ aspek, memungkinkan peserta didik menilai diri sendiri, sesama peserta didik, berupa portofolio, rapot dab laporan

naratif. Sedangkan alat bantu belajar-mengajar pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat berupa alat sederhana/murah/barang bekas: buatan peserta didik, Pembelajar, wali muri, peta, model, maket, boneka jari, boneka tangan dan lain-lain.

Konsep pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sebagaimana yang dikemukakakn Najib (2003:1) berikut ini: *pertama,* pembelajaran adalah usaha sadar dari seseorang Pembelajar untuk membelajarkan peserta didiknya (mengerahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. *Kedua,* aktif adalah akivitas (fisik maupun mental) mengemukakan penalaran (alasan), menemukan kaitan yang satu dengan yang lain, mengkomunikasikan ide/gagasan, mengemukakakn bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semuany itu untuk memecahkan masalah, *ketiga,* kreatif adalah memahami masalah (menemukan ide yang terkait, mempresentasikan dalam bentuk lain yang lebih mudah diterima, menemukan garapan yang harus diisi untuk memecahkan masalah), merencanakan pemecahan masalah (memikirkan macam-macam strategi yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah, memilih strategi atau gabungan strategi yang paling efektif dan efisien, dan merancang tahap-tahap eksekusi), melaksanakan rencaan pemecahan masalah (menentukan titik awal kegiatan pemecahan masalah, menggunakan penalaran untuk memperoleh solusi yang dapat dipertanggung jawabkan), memeriksa ulang pelaksanaan pemecahan masalah (memeriksa ketepatan jwaban dan langkah-langkahnya).

Keempat, efektif artinya adalah berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. *Kelima*, menyenangkan artinya terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga peserta didik terlibat dengan asyik dalam belajar sampai-sampai lupa waktu, penuh percaya diri, dan tertantang untuk melakukan hal serupa atau hal yang lebih berat lagi.

Adapun aplikasi dalam proses pembelajaran, misalnya dalam bidang-bidang studi dimaksudkan (1) agar peserta didik aktif, yang dapat dibentuk dengan cara Pembelajar bersahabat dengan bersikap terbuka, Pembelajar mengajukan pertanyaan yang mengundang banyak jawaban peserta didik, Pembelajar merespon dan menghargai semua pendapat peserta didik, Pembelajar memberikan umpan balik, dan Pembelajar secara aktif memfasilitasi peserta didik, (2)agar peserta didik kreatif, dengan cara Pembelajar menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, Pembelajar meminta peserta didik untuk menghasilkan karya atau kreatifitas, Pembelajar menghargai dan memamerkan hasil semua peserta didik, (3)agar pembelajaran efektif, cara yang dapat dilakukan Pembelajar memperhatikan efesiensi waktu, Pembelajar mengakomodasi gaya belajar audio, visual dan kinestetik, Pembelajar memberikan tugas-tugas dengan panduan yang jelas, Pembelajar memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran dengan tepat, Pembelajar mengelola kelas dengan baikm dan kelas memilikui atutan main dan kesepakatan, dan (4)agar pembelajaran menyenangkanm Pembelajar tampil dengan semangat dan gembira dan berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

Pengembangan lingkungan belajar pembelajaran aktif,

kreatif, efektif dan menyenangkan tersebut merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran. Hal tersebut dapat dibangun dengan mengembangkan lingkungan kelas yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yaitu adanya (1) pajangan kelas, (2) sudut baca, (3) pengaturan bangku, (4) alat peraga dan media, (5) jam kejujuran, (6) pohon prestasi, (7) poin prestasi, (8) folder/tempat karya peserta didik, (9) bank kelas, (10) kotak soal, (11)kebun percobaan, dan (12) emblem, dan (13) karya tiga dimensi.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan apabila dilaksanakan dengan optimal akan menghasilkan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar karena pengorganisasian isi materi tematik, media belajar dan sumber belajar sudah terfasilitasi, metode penyampaian dan pengeloalaan bervariasi sesuai dengan kondisi kebutuhan peserta didik.

B. LANDASAN PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

Pendidikan merupakan proses mengantarkan peserta didik yang masih dalam pertumbuhan dan perkembagan serta untuk mencapai kedewasaan lahir batin, yang dilakukan dengan sengaja melalui pergaulan, interelasi dan interaksi di lingkungan yang kondusif, dan didasari oleh tujuan yang hendka dicapai bersama. Peserta didik sebagai makhluk individu, sosial, budaya, dan religius perkembangannya memperoleh pengaruh dari pendidik baik secara internal dan

eksternal. Adanya bekal kecakapan hidup yang diperoleh dalam proses pembelajaran ketika di sekolah, diharapkan mampu memberi nilai yang sangat berharga bagi hidup dan kehidupan personal peserta didik.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan penduidikan, peningkatan mutu dan relevansi, serta efesiensi manajemen pendidikan. Hampir senada dengan pendapat tersebut, Mansoer (2005:1) menjelaskan:

> Proses peningkatan mutu pendididkan tersebut meliputi (1) pengelolaan pendidikan yang tersistem, demokratis, transparan,dan akuntabel, (2) sumber daya pendididkan dalam semua komponen yang memadahi, (3) pendidik dan tenaga kependidikan (diktendik) khsusunya Pembelajar yang kompeten, terstandar, produktif, kreatif, inovatif dan profesional, serta (4) partisipasi dan kontribusi masyarakat yang signifikan dalam pengelolaan pendidikan melalui konsep pendidikan berbasis masyarakat (*community-based-aducation).*

Sebagaimana bunyi pasal 40 ayat 2 UU sistem Pendidikan Nasional,yang mencantumkan bahwa terkait dengan pendekatan pembelajaran, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban (a) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis, (b) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan (c) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. Hal tersebut akan lebih jelas lagi jika merujuk pada

Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Bab III pasal 4, terkait dengan prinsip penyelenggaraan pendidikan, secara tegas dituangkan dalam rambu-rambu berikut ini;

1. pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjungh tinggi hak asasi manusia, nilai kegamaaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa.
2. pendidikan diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna
3. pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat
4. pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran
5. pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat
6. pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peranm serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam progan wajib belajar 9 tahun. KBK tahun 2006 bahwa peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa dan olah raga agar memiliki daya saing dalam

menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan efesienso manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah. Berkenaan dengan hal tersebut, Raka Joni (2005:3) menyatakan:

> Dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran yang dilancarkan setelah pemberlakukan kurikulum 1975, melalui terapan pendekatan cara belajar siswa aktif yang berlangsung dari tahun 1977-1984 yang dikenal sebagai CBSA Cianjur. Selanjutnya pada tahun 2002 diadakan kerjadam Departemen Pendidikan RI, UNESCP dan UNICEF dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dasar melalui manajemen berbasis sekolah, peran serta masyarakat, pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Tampakmua kerjasama tersebut berlanjut dengan dikeluarkannya payung yuridis dalam PP.No.19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 tentang standar proses, sebagai landasan menggunakan strateg.i Landasan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. yang dimaksud konsep dasar pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Sebagaimana yang tertuang dalam standar proses bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi peserta didik untuk berpartisipasiaktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat,

minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.Dalam sistem pembelajaran, tujuan merupakan komponen yang utama, segala aktivitas Pembelajar dan peserta didik, mestinya diupayajan untuk mencapaiu tujuan yang telah ditetapkan. Hal tersebut cukup penting, sevav mengajar adalah proses interaksi, relasi dan pengejawntahan yang bertujuan. Oleh sebab itu keberhasilah suatu strategi pembelajaran dapat ditentuakan dari keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berkaitan dengan pencapaian, (Repi 1992:209) mengungkapkan bahwa jika ingin berhasil dalam usaha mencerdaskan bangsa dan meningkatakan kualitas manunisa Indonesia, maka para Pembelajar juga harus menguasai keterampilan proses dengan baik. Adapun alasan yang mendasari perlunya penerapan keterampilan proses dalam kegiatan belajar mengajar di antranya ialah (1)kenyataan di lapangan ditemukan bahwa peserta didik meskipun telah menempuh mata pelajaran tertentu, namun tampkanya kurang mampu menerapkan perolehannya, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, (2)perlu keterampilan diterapkan dalam kegaiatan belajar mengajar, disebabkan perkembangan pengetahuan berlangsung cepat, sehingga tidak mungkin Pembelajar mengajarakan semua fakta dan konsep pada peserta didik, (3)perbuatan belajar sebenarnya harus dilakukan peserta didik melalui uasah-usahanya sendiri, peserta didik akan mudah memahami konsep yang rumit dan abstrak jika disertai dengan contoh-contoh kongkrit, mempraktekkan sendiri upoaya penemuan konsep (4) peserta didik seharusnya tidak sekedar diberikan

pancing, melainkan bagaimana/dimana/kapan/untuk memancing apa dan sebagainya, (5)dalam proses belajar mengajar,seyogyanya pengembangan konsep tidak dilepaskan dari perkembangan sikap dan nilai dalam diri peserta didik, dalam arti di satu pihak serta sikap dan nilai dipihak lain harus disatu-kaitkan, karena jika hanya menekankan pengembangan konsep tanpa memadukannya dengan pengembangan sikap dan nilai akan mengakibatkan timbulnya intelektualisme yang gersang tanpa humanisme.

> Sanjaya (2006:133) menyatakan:Proses pembelajaran *interaktif* mengandumg makna proses interaksi baik antara Pembelajar dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didi, maupun peserta didik dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektual. Proses pembelajaran *inspiratif* yang memungkinkan peserta didik mencoba melakukan berbagai informasi dan pemecahan masalah berupa hipotesis yang merangsang peserta didik mau mencoba dan mengujinya. Proses pembelajaran menyenangkan *(enjoyful learning)* dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik manakala peserta didik terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Proses pembelajaran yang *menantang* peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan dapat ditumbuhkan dengan cara mengembankan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan mencoba-coba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi. *Motivasi* dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dalam diri memungkinkan peserta didik untuk bertindak atau melakukan sesuatu.

Merujuk uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep dasar pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan memiliki nilai pembelajaran yang strategis dalam mendesain proses perencanaan, proses pelaksanaan dan pengelolaan pembelajaran, serta proses evaluasi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berkaitan dengan hakikat proses belajar mengajar, lebih lanjut Sanjaya (2006;129) juga menyatakan:

> Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas peserta fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti mental. Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu peserta didik. Hakekat yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku setiap peserta didik. Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembang-kan seluruh pribadi peserta didik. Mengajar bukan hanya mengembangkan kignitif saja, akan tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan aspek psikomotor. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta secara terintegrasi.

Pada dasaranya pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan peserta didik dapat belajar, di dalamnya harus terdapat kohesi/relasi

yang kuat antara Pembelajar dan peserta didik dalam suadan yang sama sekali tidak ada tekanan, yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Pembelajaran semacam itu menurut konsep Fraire (1999) diistilhakna dengan pembelajaran yang membebaskan, yakni pembelajaran yang didalamnya tidak ada lagi tekanan, baik fisik maupun psikologis. Sebab tekanan apapun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran peserta didik, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (learning climate) yang kondusif.

Untuk itu, pengembangan konsep pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan secara implisit juga menyatu dalam konsep pembelajaran kontekstual (contextual learning), sebagaimana yang dikatakan Samani (2007:157) *Joyful learning* yaitu belajar dengan situasi yang menyenangkan. Maka roh pembelajaran ada pada bagaimana hubungan antara Pembelajar dan peserta didik dapat dijalin dengan pendekatan didaktik metodik yang bernuansa 'pedagogis'. Artinya interaksi antara gutu dan peserta didik tidak dijalin dengan komunikasi yang 'kaku', yaitu hubungan/relasi antara kedua belkah pihak Pembelajar dan poeserta didik yang sama-sama memiliki tujuan yang hendak dicapai bersama dalam proses pembelajaran.

C. INTEGRASI PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pembelajran kontekstual, merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik untuk

memahami makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga peserta didik memiliki pengetahuan /keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan /konteks ke permasalahan/konteks lainnya. Dalam hal ini perlu adanya standar proses pendidikan, sebab salah satu masalah yang dihadapio dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka hanya pintar secar teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi.

Kenyataan ini berlaku pada semua mata pelajaran. Mata pelajaran *scince* tidak dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi pembelajaran berpikir tidak di gunakan secara baik di setiap proses pembelajarannya di dalam kelas. Mata pelajaran agama misalnya, tidak dapat mengembangkan sikap sesuai dengan norma-norma agama, karena proses pembelajaran hanya diarahkan agar peserta didik bisa menguasai dan menghafal materi pelajaran. Demikian juga mata pelajaran bahasa tidak diarahkan untuk megembangkan kemampuan berkomunikasi, karena yang dipelajari lebih banyak bahasa sebagai ilmu bukan sebagai alat komunikasi (Sanjaya, 2007:1).

Dengan demikian, perlu adanya pengembangan metode/strategi pengajaran sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Keterampilam proses dinilai sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Keterampilan proses dinilai sebagai salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Karena itu, kurikulum 1984, keterampilan proses sebagai landasan berpijaknya, dengan dasar pemikiran bahwa relevansinya bagi upaya pengembenagan pendididkan modern sangat luas (Repi. 1992:209).

Pembelajar dalam mengimplementasikan standar proses pendidikan mengemban peran yang penting, karena keberhasilan implementasi standar proses pendidikan itu sangat ditentukan oleh kemampuan Pembelajar, sebab Pembelajar merupakan orang yang pertama yang berhubungan dengan pelaksanaan progam pendidikan. Oleh karena itu, dalam implementasi standar proses pendididkan, perlu adanya pemahaman terhadap tiga hal berikut ini. *Pertama,* pemahaman dalam perencanaan progam pendidikan, yaitu menyangkut pemahaman dalam menjabarkan isi ke dalam bentuk silabus yang dapat dijadikan dalam pembelajaran. *Kedua,* pemahaman dalam pengelolaan, termasuk di dalamnya tentang desain dan implementasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi pendidikan. *Ketiga,* pemahaman tentang evaluasi, baik yang berhubungan dengan evaluasi proses maupun hasil pembelajaran. Di samping itu penting artinya penciptaan pendidikan yang berkarakteristik kontekstual dan bermakna. Terkait dengn ciri-ciri pendidikan kontekstual dan bermakna,

Samani (2007: 151) menyebutkan:

> (1) Pembelajar berdiskusi dengan peserta didik... mengiring peserta didik untuk menyimpulkan sendiri tentang konsep/teori yang sedang diperlajari..., pada gilirannya dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi belaajar, (2) *joyful learning* yaitu belajar dengan situasi yang menyenangkan akan terjadi, jika Pembelajar dapoat mengaitkan materi yang dibahas dengan kondisi peserta didik, baik hobi atau kebutuhan peserta didik, perkembangan kognitif, lingkungan keseharian. Pola pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran kontekstual (*contextual learning* atau *contextual teaching anda learning/CTL)* , (3) menumbuhkan motivasi, Yaitu menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari. Jika Pembelajar ingin menarik perhatian peserta didik, maka topik yang akan didiskusikan / dijelaskan perlu dikaitkan dengan hal-hal yuang disenangi oleh mayoritas peserta didik.

Inilah salah satu ciri pembelajaran kontekstual,yaitu mengaitkan topik atau konsep yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik dan perkembangan psikologisnya, karena peserta didik akan lebih mudah untuk memahaminya/ karena peserta didik di tingkat SD, bahkan SMP masih dalam taraf berpikir konkret maka pembahasan suatu konsep/ teori harus dikaitkan dengan contoh-contoh konkret di kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan CTL, Prawiradilaga (2004:14) mengemukakakn:

> Prinsip pembelajaran kontekstual/CTL, yaitu proses benar-benar terjadi belajar jik peserta didik mampu memproses atau mengkonstruksi sendiri infoemasi atau

pengetahuan sedemikian rupa sehingga pengetahuan tersebut menjadi bermakna sesuai dengan kerangka berpikir. Proses belajar yang murni terjadi secara alamiah dimana proses berpikir adalah penemuan makna sesuatu bersifat kontekstual dalam arti ada kaitan dengan lingkungan, pengetahuan dan pengalaman yang telah peserta didik miliki (perbendaharaan ingatan, pengalaman, respon). Pembelakaram kontekstual mencdorong peserta didik untuk mengalami proses belajar. Pembelajaran kontekstual menganjurkan para pendidik untuk memilih atau mendesain lingkungan pembelajaranyang memadukan sebanyak mungkin pengalaman belajar seperti lingkungan sosial, budaya, fisik dan lingkungan psikologis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip dan strategi pembelajaaran kontekstual, bahwa kurikulum dan pembelajaran kontekstual perlu didasarkan atas prinsip dan strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya lima bentuk pembelajaran, yaitu (1) keterkaitan, relevansi (relating), (2) pengalaman langsung (experiencing), (3) aplikasi (applying), (4) kerja sama (cooperating), (5) alih pengetahuan (transferring).

Pembelajaran yang bermakna dalam proses belajar mengajar haruslah dimaknai secara utuh, dalam arti bahwa pembelajaran/pengajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan mambantu peserta didik untuk memahami makna pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan peserta didik sehari-hari (baik konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/ keterampilan yang secara flleksibel diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan /konteks ke permasalahan konteks lainnya.

Adapun berkaitan dengan cakupan komponen-komponen pembelajaran kontekstual , Haryoko (2007) menyebutkan:

> (1)membuat hubungan yang bermakna (making meaningful connections) antara sekolah den konteks kehidupan nyata, sehingga peserta didik merasakan bahwa belajara penting untuk masa depannya, (2) melakukan pekerjaan yang signifikan (doing significant work) yaitu pekerjaan yang memiliki suatu tujuan, memliki kepedulian terhadap orang lain, ikut serta dalam menentukan pilihan, dan menghasilkan produk, (3) pembelajaran mandiri (self-regulated learning) yang membangun minat individu peserta didik untuk bekerja sendiri ataupun kelompoj dalam rangka mencapai tujuan yang bermakna dengan mengaitkam antara materi ajar dan konteks kehidupan sehari-hari, (4) bekerjasama (collaborating) untuk membantu peserta didik untuk mengerti baghaiman berkomunikasi/ berinteraksi dengan yang lain dan dampak apa yang ditumbuhkannya, (5) berpikir kritis dan kreatif (critical anda creative thingking) peserta didik diwajibkan untuk memanfaatkan berpikir kritis dan kreatif dalam pengumpulan, analissis dan sintesis data, memahami suatu isu/fakta dan pemecahan masalah, (6) pen-dewasaan individu (nurturing individual) dengan mengenalnya, memberikan perhatian mempunayai harapan tinggi terhadap peserta didik dan memotivasi-nya (7) pencapaian standar yang tinggi (reaching high standards) melalui pengindentivikasian tujuan dan memotivasi peserta didik untuk mencapainya, dan (8) menggunakan penilaian autentik (using authentic assessment) yang menatang peserta didik agar dapat menggunakan informasi akademis baru dan keterampilam ke dalam situasi nyata untuk tujuan yang signifikan.

Paparan tersebut, jelas menunjukkan bahwa komponen-komponen pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada pembentukan individu peserta didik dalam rangka proses pembelajaran kesadaran diri dan motivasi untuk bekal di masa depannya.Adapun teori yang melandasi pembelajaran CTL, dikemukakakn Haryoko (2007) dan Kemendiknasl (2002:6) meliputi *knowlodge-based constructivism* adalah yang menekan-kan pada pentingnya peserta didik membangun sendiri pengetahuan mereka lwat keterlibatan aktif dalam proses belajara mengajara. Sedangkan *effortbased learning/incremental theory of intellegence* menekankan pada kerja keras peserta didik untuk mencapai tujuan belajar akan memotivasinya untuk terlibat dalam kegiatan dan komitmen untuk belajar. Adapun *socialization*, menekankan bahwa belajar merupakan proses sosial dan budaya perlu diperhatikan selama perencanaan pengajaran, *situated learning* terkait dengan pengetahuan dan pembelajaran yang harus dikondisikan dalam fisik tertentu dan konteks sosial)baik di lingkungan masyarakat, rumah dan sebagainya) dalam mencapai tujuan belajar. Sisi lain, *distributed learning* adalah terori yang menekankan bahwa manusia merupakan bagian terintegrasi dari proses pembelajaran, oleh karenanya harus berbegai pengetahuan dan tugas-tugas.

Nurhadi (2004:23) dalam *center of occu[pational research and development* (CORD) menjelaskan adanya lima strategi umum pembelajaran kontekstual bagi pendidik dalam rangka penerapan pembelajaran kontekstual, yang disingkat dengan REACT, yaitu (1)relating, yaitu belajar yang dikaitkan dengan kontks pengalamn kehidupan nyata, (2)experiencing, yakni belajar yang lebih ditekankan kepada penggalian (eksplorasi)

penemuan (discovey) dan penciptaan (invention), (3)applying, yaitu belajar bilaman pengetahuan dipresentasikan di dalam kontks pemanfaatannya, (4)cooperating, yakni belajar melalui konteks komunikasi interpersonal, pemakaian bersama, dan sebagainya, (5) transfering, yaitu belajar melalio pemanfaatan pengetahuan di dalam situasi atau konteks baru.

Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama (2007:5) menyatakan bahwa implementasi CTL sesuai dengan faktor kebutuhan peserta didik, maka umtuk dapat meng-implementasikan pembelajaran dan pengajaran kontekstual, maka Pembelajar sebaiknya melaksanakan hal-hal berikut ini:

1. merencanakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan mental (developmentally appropriate) peserta didik
2. membentuk grup belajar yang saling tergantung (interdepndent learning groups)
3. mempertimbangkan keragaman peserta didik (diversity of student)
4. menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (self-regulated learnig) dengan 3 karakteristik umumnya (kesadaran berpikir, penggunaan strategi dan motivasi berkelanjutan)
5. memperlihatkan multi intelegensi (multiple intelligences) peserta didik
6. menggunaka teknik bertanya (questening) yang meningkatkan pembelajaran peserta didik, perkembamgan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir tingkat tinggi
7. mengembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih mermakna jika ia diberi kesempatan untuk bekerja, menemukandan meng-konstruksi sendiri poengerahuan dan keterampilan

baru (contructivism)

8. memfasilitasi kegiatan penemuan (inquiry) agar peserta didik memperolahe pengetrahuan dan keterampilam melalui penemuannya sendiri (bukan hasil mengingat sejumlah fakta)
9. mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik melalui pengajuan pertanyaan (quesioning)
10. menciptakan masayarakat belajar (learning community) dengan membangaun kerjasama antar peserta didik
11. memodelkan (modelling) sesuatu agar peserta didik da[pat menirunya untuk memperoleh pengetahuan dan ketrermapilan baru. Dan mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan tentang apa yang sudah dipelajari.
12. menerapkan penilaian yang sebenarnya (authentic assesment)

Sedangkan berkaitan dengan faktor-faktoe peran Pembelajar, agar proses pengajaran/pembelajaran kontekstual dapat lebih efektif, maka Pembelajar harus mengkaji konsep atau teori yang akan dipelajari oleh peserta didik, memahami latar belakang dan pengalaman hidup peserta didik melalui proses pengkajian secara seksama. Mempelajari lingkungan sekolah dan tempat tingghal peserta didik selanjutnya memilih dan mengkaitkannya dengan konsep atau teori yang akan dibahas, dan merancang pengajaran dengan mengkiatkan konsep atau teori yang dipelajari dengan mempertimbangkan pengalaman peserta didik dan lingkungan kehidupannya. Melaksanakan pengajaran dengan segala selalu mendorong peserta didik untuk mengkaitkan apa yang sedamh dipelajari denha pengetahuan pengalaman sebelumnya dan fenomena

kehidupan sehari-hari, serta mendorong peserta didik untuk membangun kesimpuolan yang merupakan pemahaman peserta didik terhadap konsep atau teori yang sedang dipelajarinya.

Disamping melakukan penilaian otentik (authentic assessment) yang memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan penguasaan tujuan dan pemahaman yang mendalam terhadap pembelajarannya, sekaligus pada saat yang bersamaan dapat meningkatkan dan menenukan cara untuk peningkatan pengetahuan.

Agar pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat tercapai dengan baik, Pembelajar perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan mengerti tujuan dan fungsi belajar, mengenal peserta didik sebagai individu, memanfaatkan organisasi kelas, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, memanfaaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar, dan dapat membedakan antara aktif fisik dan mental.

Terkait dengan pengertian efektif dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, terdapat tujuh langkah peningkatan pembelajaran yang efektif yaitu dimulai dari perencanaan, perumusan berbagai tujuan, pemaparan perencanaan pembelajaran pada peserta didik, penggunaan berbagai strategi, penutupan proses pembelajaran dan evaluasi yang akan memberikan *feed back* untuk perencanaan berikutnya. Sebetulnya untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran seharusnya dimuali dengan perencanaan pembelajaran, mengkomunikasikan perencanaan tersebut kepada peserta didik, pelaksanaan proses pembelajaran, pengelolaan kelas, evaluasi yang hasilnya akan digunakan sebagai masukan untuk perencanaan berikutnya (Kemendiknas, 2004:120). Langkah-langkah tersebut, hendaknya didasarkan pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006, dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Strategi pengorganisasian pembelajaran yang baik ahrus disusun dengan mengacu kepada hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan kompetensi yang ingin dicapai, strategi dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan agar kompetensi tersebut dapat tercapai, dan riteria evaluasi dapat dipenuhi.

Untuk itu beberapa hal yang harus diperhatikan terkait dengan. *Pertama,* perencanaan untuk mengapreasi kebutuhan peserta didik. Perencanaanyang didasrkan pada kebutuhan siswa memungkinkan Pembelajar untuk melakuakn yang terbaik dalam proses pembelajaran. Keberagaman peserta didik di dalam kelas dapat dililhat dari berbagai unsutr yaitu daya serap dan kemampuan peserta didik dapat dilihat dari capaian prestasi yang diperoleh sebelumnya. Pada kondisi ini di dalam kelas terdiri dari siswa yang pandai, sedang dan yang berkemampuan rendah. Informasi yang diperoleh dari kemampuan da daya serap peserta didik ini akan memudah kan Pembelajar dalam mempersiapkan strategi dan pendekatran pembelajaran. *Kedua,* merumuskan tujuan dan

kompetensi, sesuai dengan kurikululm tingkat satuan pendidikan (KTSP) yan telah diberlakukan, pembelajaran yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Di dalam KTSP, dinyatakan bahwa struktur kurikulum dimulai dari perumusan kompetensi lulusan yang diikuti dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran.dalam konteks ini, perlunya Pembelajar mengembangkan bahan ajar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telaah ditetaplam dan disesuaikan dengan kondisi lokal sekolah dan harapan dari *stakeholder* pendidikan disekolah tersebut. *Ketiga,* rencana implementasi pembelajaran dalam kelas, pembelajaran yang efektif tidak akan pernah dapat dicapai tanap perencanaan yang baik. Oleh karena itu, perencanaan yang baik seharusnya mnemperhatikan faktor-faktoe yang mempengaruhi implementasinya.

Komunikasi merupakan faktor penting dalam pembelajaran efektif. Agar pembelajaran efektif, maka Pembelajar harus mampu berkomunikasi secara efektif dalam pembelajaran. Kemendiknasl (2006:62) menyatakan terdapat 4 unsur pokok dalam komunikasi yaitu pesan, sasaran komunikasi, sumber dan media. Pesan adalah bahan ajar yang akan disampaikan, instruksi-instruksi untuk pelaksanaan proses pembelajaran, tugas-tugas, dan rencana-rencana kegiatan lainnya. Sasaran adalah peserta didik, sumber pesan adalah Pembelajar, dan media komunikasi adalah bahasa atau symbol atau alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks pembelajaran aktif, Pembelajar bukan sumber utama

dalam pembelajaran, melainkan Pembelajar sebagai fasilitator yang mengantarkan peserta didik untuk mencapai kompetensinya dengan menggunakan berbagai *resources* yang ada dan dengan komunikasi yang efektif, baik dilakukan secara verbal maupun non verbal.

Pembelajaran efektif harus didukung oleh pengembangan strategi pembelajaran yang mampu membelajarkan peserta didik. Strategi pembelajaran yang efektif didasarkan pada sejauh mana pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu contoh pelibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran dengan penugasan (*task style)*, seperti diskusi kelas. Dalam konteks penugasan (diskusi) Pembelajar dapat membimbing dan memberikan fasilitator dengan memilih model diskusi, memulai dan mengakhiri diskusi, dan hasil diskusi.

Istilah penguasaan kelas tidak terlepas dari arti pengelolaan kelas. Pembelajaran efektif dipengaruhi oleh sejauh mana Pembelajar mampu mengelola dan menguasai kelas dengan baik. Bebrapa indicator penting yang menunjukkan ciri pengelolaan dan penguasaan kelas oleh Pembelajar adalah menguasai bahan ajar atau materi, tampil enegik, ceria dan optimistic, sehingga senantiasa menarik bagi peserta didik untuk belajar. Kemendiknasl (2006:183) menyatakan bahwa setidaknya ada delapan langkah yang harus dilakukan Pembelajar agar mampu mengelola dan menguasai kelas dengan baik yaitu persiapan yang cermat, tetap menjaga dan terus mengembangkan rutinitas, bersikap tenang dan penuh percaya diri, bertindak dan bersikap professional, mampu mengenali per-

ilaku yang tidak tepat, menghindari langkah mundur, berkomunikasi dengan orang tua secara aktif, menjaga kemungkinan munculnya masalah.

Terkait dengan pengelolaan kelas, pengorganisasian kelas adalah suatu rentetan kegiatan Pembelajar untuk menumbuhkan dan mempertahankan organisasi kelas yang efektif, yang meliputi (a) tujuan pembelajaran, (b) waktu belajar, (c) pengaturan ruang belajar, dan (d) pengaturan peserta didik dalam belajr. Khusus pada pengaturan ruang belajar, dimaksudkan memungkinkan peserta didik duduk berkelompok dan memudahkan Pembelajar bergerak secara leluasa untuk membantu peserta didik dalam belajar. Disamping itu dengan pengaturan ruang belajar dengan menempatkan peserta didik secara berkelompok, pesertadidik mudah berkomunikasi dengan peserta didik lainnya, dan diharapkan tercipta suasana belajar yang tidak kaku dan menyenangkan dalam belajar. Dalam pengaturan ruang belajar, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran dan bentuk kelas, bentuk serta ukuran bangku dan meja peserta didik, jumlah peserta didik dalam kelas, jumlah peserta didik dalam kelompok, jumlah kelompok didalam kelas, komposisi peserta didik dalam kelompok (peserta didik pandai, sedang, dan kurang pandai serta komposisi gender).

Pada pengaturan peserta didik dalam belajar didasarkan pada minat dan kebutuhan peserta didik dalam belajar. Ada peserta didik yang senang berdiskusi, belajar sendiri, dan belajar kelompok, dan sebagainya. Di dalam pengaturan peserta didik dalam belajar tergantung kepada jenis dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, apakah individual, ber-

pasangan, berkelompok atau klasikal. Ketika diputuskan pengaturan peserta didik dilakukan untuk kegiatan pembelajaran berkelompok, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah tujuan pengelompokan, siapa yang menyusun kelompok (Pembelajar, peserta didik atau Pembelajar dan peserta didik), dasar penyusunan kelompok dan keanggotaan kelompok (tetap atau berubah).

Dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, pengelompokan peserta didik menjadi yang sangat penting. Walaupun pengelompokan peserta didik tidak mutlak dilaku-kan tetapi dalam perspektif pembelajaran, pengelompokan peserta didik menjadi sangat berarti untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Di dalam pembelajaran aktif, pengelompokan peserta didik dapat dibedakan dalam tiga hal yaitu penelompokan menurut kesengan berkawan, pegolompokan menurut kemampuan, dan pengelompokan menurut minat peserta didik.

Tutor sebaya merupakan salah model pengelompokan peserta didik dalam pembelajaran. Tutor sebaya dipilih dari peserta didik yang pandai atau mempunyai kemampuan lebih dari peserta didik lainnya. Pengelompokan peserta didik dengan melibatkan tutor sebaya dalam kelompok tersebut akan memudahkan peserta didik untuk berkomunikasi dengan peserta didik lainnya untuk memecahkan masalah dengan bimbingan tutor sebaya. Tutor sebaya dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik akan memberikan bantuan dan bimbingan kepada peserta didik yang kurang mampu didalam kelompok tersebut. Bantuan tersebut dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan tidak hanya didukung oleh pengorganisasian pembelajaran, membangaun komunikasi, mengembangkan strategi dan penguasaan kelas tanpa diimbangi dengan kemampuan melakukan evaluasi terhadap pencapaian kompetensi peserta didik mengacu kepada KTSP dan konsep belajar tuntas, maka peran evaluasi sangat penting.

Di samping berguna untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik, juga informasi yang diperoleh dari evaluasi dapat digunakan untuk perencanaan pembelajaran berikutnya. Dalam konteks pencapaian kompetensi peserta didik, hasil evaluasi dapat menggambarkan peserta didik yang telah mencapai standar kompetensi minimal yang ditetapkan sekolah dan yang belum mencapai kompetensi. Perlakuan pembelajaran dapat dilakukan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi yang ditetapkan dengan pengayaan, dan perlakuan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi melalui remedi. Siklus pengorganisasian, penyampaian, pengelolaan, evaluasi merupakan sebuah siklus proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan agar pembelajaran dapat efektif.

Keberhasialan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dipengaruhi oleh beberapa komponen di antranya adalah Pembelajar, kepala sekolah, orang tua siswa, komite sekolah, masyarakat, Kementerian Pendidikan Nasional Kabupaten/Kota, dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pembelajar memiliki pengaruh dan peran penting dalam peningkatan pembelajaran di sekolah. Peran Pembelajar dalam menajemen berbasis sekolah

adalah sebagai rekan kerja, pengambil keputusan dan pengimplementasi program pembelajaran. Berkaitan dengan implementasi program pembelajaran, Pembelajar harus memiliki pengetahuan tentang pembelajaran dan kurikulum. Dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan tentunya harus dikembangkan oleh Pembelajar. Dalam arti pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi yang sesuai dengan standar isi dapat dicapai dengan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif, efektif, dan daalam kondisi yang menyenangkan. Dalam hal ini, tanggung jawab Pembelajar meliputi aktivitas (1)pengorganisasian, (2)penyampaian dan pengelolaan pembelajaran, serta (3) penilaian.

Pada tahap pengorganisasian, Pembelajar dituntut untuk menyiapkan program tahunan, program semester, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran dan pendukungnya. Dalam konteks penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut, peran penting Pembelajar adalah dalam mendesain sebuah rencana pembelajaran. Sedangkan pada tahap penyampaian, peran Pembelajar adalah melaksanakan pembelajran sesuai dengan apa yang telah diorganisasikan, dalam arti pembelajaran yang sesuai dan menunjuk pada silabus dan RPP yang telah disusun, baik dalam hal materi/isi pembelajaran, tujuan, metode, dan capaian hasil pembelajarannya.

Pada tahap pengelolaan pembelajaran, peran Pembelajar adalah menerapkan strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, baik secara fisik maupun substantive. Terkait dengan hal tersebut, Kemendiknasl (2006:127) menegaskan bahwa pengelolaan pembelajaran di kelas di bedakan

dalam tiga bagian penting yaitu pengaturan kelas, pengelompokan perserta didik dan penggunaan tutor sebaya. Keberhasialan pembelajaran aktik, kreatif, efektif dan menyenangkan sangat dipengaruhi oleh kemampuan Pembelajar dalam mengelola dan menguasai kelas secara baik. Pengelolaan yang efektif akan ememudahkan Pembelajar mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam pembelajaran secara optimal. Pengelolaan kelas tersebut tentunya tidak terlepas dari kualitas RPP yang telah disusun oleh Pembelajar.

Aspek penting lain dalam penyampaian dan pengelolaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah terkait dengan proses penilaian yang dilakukan Pembelajar. Guna mendukung pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, Pembelajar mempunyai tanggung jawab untuk menyusun penilaian yang tidak hanya mencapkup aspek kognitif dan dilakukan melalui tes tertulis saja, melainkan harus mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotor. Di samping itu, Pembelajar juga dituntut untuk menilai perubahan dan perkembangan aktivitas serta perolehan belajar peserta didik selama proses pembelajaran, baik di dalam kelas ataupun di luar kelas melalui penilaian tertulis, kinerja, proyek, produk, ataupun portofolio. Berbagai tanggung jawab Pembelajar di atas, jelas menunjukkna peran penting Pembelajar dalam pelaksanaan strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di sekolah. Keempat tanggung jawab di atas tidak dapat dilakukan secara terpisah tetapi harus dilakukan secara bersamaan dan terpadu. Ketika Pembelajar telah melaksanakan tanggung jawab tersebut dengan baik, secara

otomatis strategi pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan yang diinginkan dalam pembelajaran akan dapat terlaksana efektif.

Kepala sekolah sebagai *educator* harus memiliki strategi yang tepat untuk meningkatkan empat kompetensi Pembelajar, sebagaimana yang diamanahkan dalam UU No. 20/2003 tentang Sisdiknas, UU No. 14/2005 tentang Pembelajar dan Dosen, serta menjelankan apa yang telah ditetapkan dalam PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Keempat kompetensi yang harus dimiliki Pembelajar tersebut adalah kompetensi pedagogik dan profesioanal Pembelajar, di antaranya dengan mengikutsertakan Pembelajar dlam kegiatan pelatihan-pelatiahan secara teratur, baik yang diselenggarakan oleh Kemendiknasl, Kementerian Pendidikan Nasional kabupaten/kota, atau melalui kelompok MGMP, KKG, seminar, lokakarya, dan sebagainya. Keterlibatan Pembelajar dalam berbagai aktivitas tersebut, dimaksudkan agar Pembelajar dapat menyusun dan pengevaluasi perkembangan kompetensinya di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan strategi pembelajaran dan berbagai permasalahan yang dihadapi pendidikan yang dihadapinya. Dengan demikian, proses penyempurnaan rencana pelaksanaan pembelajaran berikutnya akan menjadi lebih baik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, keikutsertaan orang tua dalam proses pendidikan di sekolah sangatlah penting. Orang tua sebagikomponen pendukung dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, terkait dengan peran dan keterlibatannya, baik dalampembelajaran di sekolah maupun diru-

mah. Peran penting dan efektif orang tua adlah menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga anak (peserta didik) dapat belajar dengan tenang dan menyenang-kan. Di rumah, orang tua dapat menciptakan budaya belajra pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Artinya dengan komunikasi yang terjalin antara Pembelajar dan orang tua, maka strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang dikembangkanPembelajar di sekolah dapat diciptakan sebagi budaya belajar dirumah. Kondiri tersebut, dapat tercipta, jika komunikasi antara Pembelajar dan orang tua sangat intensif. Hal tersebut, relevan dengan konsep MBS bahwa orang tua dapat terlibat secara aktif mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan monitoring kemajuan atau perkembangan sekolah, termasuk dalam perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh Pembelajar guna mewujudkan akuntabilitas sekolah.

Dalam pengorganisasian pembelajaran, orang tua dapat berfungsi sebagai pemberi masukan, pemantau, dan juga sebagai nara sumber dalam pembelajran. Di samping itu, juga dapat membantu melengkapi alat-alat pembelajaran yang mendukung pembelajaran yang tidak dapat dipenuhi oleh sekolah. Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran, orang tua dapat membantu Pembelajar dalam mengelola kelas, mendampingi peserta didik di dalam pembelajaran di kelas, utamanya di kelas rendah, membantu ketersediaan alat-alat peraga pendukung pembelajaran, membantu menpersiapkan pengadaan perabotan yang dibutuhkan kelas dan menunjanga pembelajaran, seperti papan pajangan karya siswa, atau peralatan lain.

Orang tua, juga dapat berperan dan memberikan bantuan sebagi nara sumber pada topic bahasan tertentu dalam pembelajaran di kelas, guna meningkatkan kecakapan hidup peserta didik. Jadi, melalui paguyuban kelas, orang tua dapat berperan serta dalam memberikan bantuan, baik berupa pemikiran, tenaga, dana, sarana dan prasarana pembelajaran dikelas. Namun perlu digaris bawahi bahwa peran orang tua melalui paguyuban kelas tersebut sebatas membantu Pembelajar, guna mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkana di sekolah, dan bukan menggantikan peran Pembelajar sebagi unsure pelaksana pembelajaran di kelas.

Hal tersebut, tentunya memerlukan komitmen orang tua peserta didik untuk menyediakan waktu sebanyak mungkin untuk berkunjung ke sekolah dan ke kelas, guna mengontrol pendidikan anaknya. Dalam hal ini, sangat diperlukan diskusi antara Pembelajar dan pembimbing peserta didik, sehingga hambatan dan kemajuan yang dialami peserta didik dapat segera terdeteksi dan dapat segera ditangani. Langkah ini, secara otomatis dapat mengantisipasi dan mengeliminasi kemungkanan kegagalan pendidikan peserta didik di sekolah. Namun deminkian, Pembelajar selaku pendidik di sekolah, juga harus aktif memantau pendidikan peserta didik dalam keluarga. Dengan demikian, dukungan terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat semakin optimal.

Pada dasarnya peran dinas pendirikan dan kepada sekolah juga merupakan bagian yang tidak perpisahkan dalam kerangka peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Kemen-

terian Pendidikan Nasional berperan memberikan dukungan kepada sekolah dalam hal manajemen perencanaan, sumberdaya manusia, keuangan, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Peta dukungan Kementerian Pendidikan Nasional kepada sekolah tentunya akan sangat membantu keberhailan pelaksanaan pembelajaran.

Dukungan Kementerian Pendidikan Nasional terhadap manajemen sekolah dalam konteks ini dapat berupa bantuan pelatihan dan memfasilitasi sekolah dalamperencanaan pengembangan sekolah, khususnya bagaimana sekolah memilih program dan kegiatan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Dukungan Kementerian Pendidikan Nasional yang demikian itu akan memungkinkan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan strategi pembelajran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di sekolah. Dukungan dalam bentuk sumberdaya manusia. Terkait dengan penyediaan sumberdaya yang memandai baik dari kualitas maupun kuantitasnya.

Pada konteks kuantitas, Kementerian Pendidikan Nasional mempunyai kewajiban menyediakan Pembelajar sesuai dengan kebutuhan sekolah. Jumlah Pembelajar yang memadai tentunya akan lebih memudahkan sekolah dalam pengelolaan sumberdaya manusia dalam kerangka meningkatkan kualitasnya di dalam pembelajaran. Sedangkan pada konteks kualitas, dukungan Kementerian Pendidikan Nasional kepada sekolah berupa peningkatan kualifikasi Pembelajar yang belum memenuhi persyaratan yang tertuang di dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Pembelajar dan Dosen.

Di samping itu, dukungan Kementerian Pendidikan Na-

sional dapat dilakukan melalui peningkatan kompetensi pedagogic dan professional Pembelajar. Peningkatan kompetensi pedagogic dan professional Pembelajar tersebut dapat dilkukan melalui pelatiahan-pelatihan mengembangkan kurikulum, pendekatan instruksional baik metode dan strategi pembelajaran, maupun manajemen kelas, serta evaluasi pembelajaran, yang dapat melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan menyenangkan berbasis kecakapan hidup dalam kerangka pencapaian kompetensi secara efektif. Pelatihan dapat juga dilkukan untuk meningkatkan kompetensi professional Pembelajar sesuai dengan kapasitas yang menjadi tanggung jawabnya. Dukungan terhadap peningkatan kualifikasi dan kompetensi Pembelajar dengan tidak mengabaikan dukungan terhadap peningkatan dua kompetensi lainnya yang diamanahkan UU Nol 20/2003 dan UU No. 14/2005 yaitu kompetensi social dan kepribadian.

Terkait dengan dukungan Kementerian Pendidikan Nasional dalam bentuk sarana dan prasarana, dapat diwujudkan dengan menyediakan dan memberikan sarana dan prasarana sekolah, khususnya yang mendukung proses pembelajaran. Sarana pembelajaran dan sumber belajar seperti buku teks, alat peraga, media dan sebagainya merupakan salah satu bentuk penyediaan sarana dan prasarana untuk keberhasialan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Adapun wujud dukungan terhadap pengawasan dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran, salah satu tugas penting Kementerian Pendidikan Nasional adalah memberikan pengawasan terhadap pelaksanaan pembelajran di kelas melalui peran pengawas sekolah. Dengan demikian, Kementerian Pendidikan Nasional

dapat mengetahui sejauhmana keberhasilan pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang telah dilaksanakan, apakah pembelajran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan tersebut sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yakni terciptanya pembelajran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hasil pengawasan tersebut dapat dijadikan kerangka acuan bagi Kementerian Pendidikan Nasional untuk meningkatkan kompetensi Pembelajar, agar pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang dilaksakan menjadi lebih baik. Sedangkan dukungan dalam bentuk kebijakan, dalam kerangka pembelajaran pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, terkati dengan kebijakan Kementerian Pendidikan Nasional dalam hal pembatasan jumlah siswa per-kelas. Idealnya untuk kebutuhan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, jumlah siswa perkelas berkisar 25-30 siswa. Keseluruhan dukungan Kementerian Pendidikan Nasional tersebut, dimaksudkan untuk menjamin keberhasilan pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di sekolah.

Adapun tugas Kemendiknasl antara lain menetapkan standar kompetensi perserta didik melalui pengembangan dan pengaturan kurikulum nasional dan system penilaian hasil belajar. Di samping itu juga terkait dengan penetapan pedoman pelaksanaan pendidikan, penetapan pedoman pembiayaan pendidikan, penetapan persyaratan, perpindahan, sertifikasi peserta didik, warga belajar dan maha siswa, menjaga kelangsungan proses pendidikan yang bermutu, menjaga kesetaraan mutu antar daerah kabupaten/kota dan antar daerah provinsi agar tidak terjadi kesenjangan yang mencolok dan

menjaga keberlangsungan pembentukan budi pekerti, semangat kebangsaan dan jiwa nasionalisme melalui program pendidikan.

Berkaitan dengan penilaian, Kemendiknas (2003) menyebutkan bahwastrategi penilaian proses pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjamianan dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggung jawaban penyelenggaraan pendidikan. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses penilaian pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar. Untuk itu, substansi isi penyampaian pembelajaran harus baik dan strategi penyampaian isi pembelajaran merupakan komponen variable metode untuk melaksanakan proses pembelajran. Berkaitan dengan hal tersebut, Degeng (2000:14) mengemukakan bahwa variable hasil pembelajran juga dapat diklasifikasikan dengan cara yang sama, yakni dilihat dari keefektifan *(effectiveness),* efisiensi *(efficiency),* dan daya tarik (*appeal*)nya.

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian peserta didik. Empat hal yang penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran, yaitu (1)kecermatan penguasaan perilaku yang dipelarajari atau juga sering disebut dengan tingkat kesalahan, (2)kecepatan untuk kerja, (3) tingkat alih belajar, dan (4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari. Efisiensi pembelajran biasanya

diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai peserta didik dan atau jumlah biaya pembelajran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk tetap/terus belajar. Daya tarik pembelajran erat sekali kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajran biasanya akan mempengaruhi keduanya. Itulah sebabnya pengukuran kecenderungan peserta didik untuk terus atau tidak terus belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri atau dengan bidang studi.

Strategi penilaian dalam konsep pendidikan yang dilakukan oleh Pembelajar menkankan pada *output*, yaitu pencapaian hasil belajar yang diukur dari penguasaan peserta didik terhadap materi ajar. Karena itu, Pembelajar menilai prestasi peserta didik dari penguasaan materi pelajaran, sesuai tuntutan dalam kurikulum yang memuat standar kompetensi dan kompetensi dsar dalam proses pembelajar. Penilaian autentik dapat dilakukan dalam berbagai alternatif strategi terkait dengan hal tersebut, Haryoko (2007) menyebutkan:

> (1)Penilaian kinerja (*perfoment assessment)* yang dikembangkan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilannya pada berbagai situasi nyata dan konteks tententu, (2) observasi sistematik atau investigasi jangka pendek *(system observation short investigation)* yang bermanfaat untuk menyajikan informasi tentang dampak aktivitas pembelajaran terhadap siksap peserta didik, (3) pertanyaan terbuka yang memberikan stimulus dan bertanya kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan *(respond)*, (4) portofolio *(portfolio)* adalah kumpulan

dari berbagai keterampilan, ide, minat dan keberhasilan atau prestasi peserta didik selama jangka waktu tertentu yang memberikan perkembangan peserta didik setiap saat, (5) kajian/penilaian pribadi *(self assessment)* untuk mengevaluasi partisipasi, proses dan dalam kajian pribadi, dan (6) jurnal *(journal)* merupakan suatu proses refleksi yang membantu peserta didi mengorganisasi-kannya secara sekspisit dalam bentuk gambar, tulisan dan bentuk lainnya.

Strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam penilaian atau evaluasi proses pembelajaran menekankan pada aspek interaksi Pembelajar dengan peserta didik secara langsung dalam perlakuan akademik, dengan melibatkan aspek fisik maupun mental peserta didik, baik bersifat kelompok maupun individu.

Kemendiknas (2006:25) menyatakan bahwa tujuan penilaian pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran dan pengembangan untuk peserta didik kelas rendah (kelas I, II, dan III) adalah (1) mengetahui percapaian indicator yang telah ditetapkan, (2) memperoleh umpan balik bagi Pembelajar, untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam pembelajaran maupun efektivitas pembelajaran, (3) memperoleh gamabaran yang jelas tentang perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa, dan (4) sebagai acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut (remedial, pengayaan, dan pemantapan).

Proses penilaian yang dilakukan Pembelajar dalam pembelajaran semata-mata untuk mengetahui perlakuan kegiatan akademik yang telah diperoleh peserta didik melalui kompetensi yang sudah dipersiapkan dalam desain RPP. Adapun prinsip-prinsip penilaian dalam proses pembelajaran dan

pengembangan peserta didik untik kelas rendah (kelas I, II, dan III) dijelaskan berikut ini.

1. Penilaian di kelas I dan II mengikuti aturan penilaian mata-mata pelajaran lain di sekolah dasar. Mengingat bahwa siswa kelas I SD belum semuanya lancer membaca dan menulis, maka cara penilaian di kelas I tidak ditekankan pada penilaian secara tertulis.
2. Kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas I dan II. Oleh karena itu, penguasaan terhadap ke tiga kemampuan tersebut adalah prasyarat untuk kenaikan kelas.
3. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada indicator dari masing-masing kompetensi dasar dan hasil belajar dari mata-mata pelajaran.
4. Penilaian dilakukan secara terus menerus dan selama proses belajar mengajar berlangsung, misalanya sewaktu siswa bercerita pada kegiatan awal, membaca pada kegiatan inti dan menyanyi pada kegiatan akhir.
5. Hasil karya atau kerja siswa dapat digunakan sebagai bahan masukan Pembelajar dalam mengambil keputusan siswa, misalnya penggunaan tanda baca, ejaan kata, maupun angka.

Kemendiknas (2006:37) bahwa penilaian dapat berupa tes dan non-tes. Tes mencakup bentuk tertulis, lisan, atau perbuatan, catatan harian perkembangan peserta didik dan portofolio. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas awal, penilaian lebih banyak menggunakan pemberian tugas dan portofolio. Pembelajar menilai anak melalui pengamatan yang lalu dicatat pada sebuah buku Bantu. Sedangkan tes tertulis digunakan

untuk menilai kemampuan menulis siswa, khususnya untuk mengetahui tentang penggunaan tanda baca ejaan kata atau ejaan angka.

Penilaian yang dilakukan oleh Pembelajar terhadap hasil pembelajaran dimaksudkan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi pesert didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematik, dan terprogram dengan menggunakan tes dan non-tes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran.

Pada pembelajaran tematik, penilaian dilakukan untuk mengkaji ketercapaian kompetensi dasar dan indicator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dalam hal ini, penilaian tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indicator mata pelajaran.

Nilai akhir pada raport dikembalikan pada kompetensi mata pelajaran yang pada kelas satu dan dua Sekolah Dasar, yaitu: bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, pendidikan kewarganegaraan dan ilmu pengetahuan sosial, seni budaya dan keterampilan, dan pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan.

Bab 11

MODEL /CARA MENGAKTIFKAN BELAJAR DI KELAS

Cara mengaktifkan belajar adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan peserta didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Penerapan cara mengaktifkan belajar dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa model pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung membuat siswa merasa malas dan bosan dalam belajar, di mana siswa hanya duduk pasif

mendengarkan guru berceramah, tanpa memberikan reaksi apapun kecuali mencatat di buku tulis atas apa yang diucapkan oleh guru mereka. Hal ini berakibat pada kurang optimalnya penguasaan materi pada diri peserta didik.

Pembelajaran ini hadir sebagai solusi, karena pembelajaran model ini lebih memungkinkan guru maupun siswa untuk sama-sama aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, strategi ini juga lebih memungkinkan guru dan siswa untuk sama-sama memunculkan jiwa kreatifnya dalam kegiatan pembelajaran. Guru berupaya kreatif mencoba berbagai cara dalam melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantunya.

Baik Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) maupun Pendekatan Keterampilan Proses (PKP), sangat mengutamakan tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran aktif dapat memberikan atmosfer berbeda di dalam ruangan kelas. Sementara itu pembelajaran yang pasif dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang monoton dan menjemukan, karena satu-satunya sumber pengetahuan di kelas adalah guru, misalnya dengan hanya menggunakan ceramah yang cenderung satu arahnya. Sebaliknya, suasana pembelajaran aktif memberikan nuansa semangat di dalam kelas, di mana setiap murid merasa dirinya 'berharga' dan setiap pendapat/perbuatannya layak mendapat apresiasi dari guru ataupun teman-temannya.

Hal yang paling utama yang menjadi pemicu keaktifan

siswa di dalam kelas adalah munculnya rasa ingin tahu, ketertarikan, dan minat siswa terhadap hal yang sedang dipelajari. Untuk itu, melalui berbagai teknik dan metode, guru harus berusaha sebisa mungkin untuk menciptakan suasana sedemikan rupa guna memicu rasa kepenasaran siswa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan.

Anda tahu bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting, kegiatan aktif ini seharusnya tidaklah hanya berupa keterlibatan secara fisik belaka, tetapi hal yang lebih utama adalah keterlibatan mental/intelektual, khususnya keterlibatan intelektual - emosional. Keterlibatan intelektual memberi peluang terjadinya asimilasi atau akomodasi kognitif terhadap pengetahuan baru, serta terbentuknya meta-kognisi (kesadaran dan kemampuan untuk mengendalikan proses kognitifnya itu). Contoh dari keterlibatan mental adalah mendengarkan ceramah, berdiskusi, melakukan pengamatan, memecahkan masalah, dan sebagainya. Di samping itu, aplikasi dari keterlibatan mental dapat pula dilakukan dalam bentuk latihan keterampilan intelektual, seperti menyusun rencana/program, menyatakan gagasan dan sebagainya. Selain keterlibatan intelektual, terdapat juga keterlibatan emosional. Keterlibatan emosional ini dapat berbentuk penghayatan terhadap perasaan, nilai, sikap, menguatnya motivasi, dan sebagainya dalam pengembangan ranah afektif. Demikian pula halnya keterlibatan fisik dalam berbagai perbuatan langsung dengan balikannya yang spesifik dan segera dalam upaya pembentukan/pengembangan ranah psikomotorik.

Terdapat beberapa model dan gaya yang perlu diperhatikan dalam upaya mengoptimalkan keaktifan murid dalam belajar, baik dipandang dari pihak pebelajar, maupun dari pihak pengelola proses pembelajaran. Model dan gaya tersebuta adalah sebagai berikut\:

A. Information Search (Metode Mencari Informasi)

Metode ini dapat diterapkan pada materi-materi yang padat, monoton dan membosankan. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti koran, majalah dan sebagainya. Metode ini memiliki prosedur penerapan sebagai berikut:

1. Fasilitator/Pembelajar membagi kelas ke dalam beberapa kelompok kecil (bisa juga tidak membagi kelompok)
2. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya terdapat dalam teks
3. Fasilitator/Pembelajar membagikan handout atau bahan bacaan yang telah ditentukan
4. Berikan pertanyaan yang telah dibuat kepada peserta/siswa
5. Mintalah peserta/siswa untuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang anda buat di dalam handout yang dibagikan atau bahan bacaan yang ditentukan
6. Ulang kembali semua jawaban dari peserta/siswa dan mengembangkan jawaban tersebut untuk menambah informasi peserta/siswa, sehingga jawaban yang didapat semakin jelas.

Perlengkapan :

Ada beberapa perlengkapan yanng harus disiapkan Pembelajar sebelum pelaksanaan pembelajaran, di antaranya

adalah :

a. Bahan-bahan sumber informasi, seperti handout, buku teks, dokumen, koran, majalah dan lain-lain.
b. Sejumlah pertanyaan yang terkait dengan materi.

B. Card Sort (Mensortir Kartu)

Metode ini mendorong kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif (kerjasama). Metode ini bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, dan fakta tentang objek atau mereview materi yang telah dibahas pada pembelajaran sebelumnya. Dominasi gerakan fisik dalam penerapan metode ini dapat membantu menghidupkan suasana kelas. Langkah-langkah penerapan metode ini adalah:

1. Bagi kelas ke dalam beberapa kelompok
2. Bagikan kertas plano yang telah diberi tulisan kata kunci atau informasi tertentu atau kategori tertentu secara acak kepada setiap kelompokPada tempat yang terpisah, letakkan kartu warna-warni yang berisi jawaban/informasi yang tepat untuk masing-masing kata kunci. buatlah kartu-kartu itu tercampur aduk
3. Mintalah setiap kelompok mencari kartu yang cocok dengan kata kunci tersebut. Jelaskan kepada setiap kelompok bahwa kegiatan ini merupakan latihan pencocokan
4. Setelah mereka menemukan kartu yang cocok, mintalah mereka menempelkan ke lembar kata kunci sehingga menjadi sebuah informasi.

Perlengkapan :

Ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan Pembelajar sebelum pelaksanaan pembelajaran, di antaranya adalah :

b. Potongan kertas karton berbentuk kartu berukuran $\pm$ 10 cm x 15 sebanyak jumlah siswa di kelas.
c. Alat rekat (solasi/lakban kertas)

C. The Power of Two (Kekuatan Berdua)

Metode ini digunakan untuk mendorong siswa memiliki kepekaan terhadap pentingnya bekerja sama. Filosofi metode ini adalah "Berfikir berdua lebih baik daripda berfikir sendiri".

Metode ini memiliki prosedur penerapan sebagai berikut:

1. Ajukan satu atau lebih pertanyaan
2. Mintalah siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual;
3. Setelah semua menjawab, mintalah kembali kepada siswa untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban dan membahas secara bersama-sama dengan pasangannya
4. Mintalah setiap pasangan tersebut untuk membuat jawaban baru hasil pembahasan dan diskusi dengan pasangannya
5. Ketika semua pasangan telah merumuskan jawaban baru, maka bandingkan jawaban tersebut dengan jawaban pasangan lain di kelas tersebut.
6. Di akhir metode ini penting bagi Pembelajar untuk menyimpulkan seluruh proses.

Perlengkapan :

Pelaksanaan metode ini tidak banyak perlengkapan yang harus disediakan, cukup pena dan buku tulis yang siswa miliki.

D. Snowballing (Bola Salju 1-2-4-8-16- dst)

Metode ini diawali dengan melakukan aktivitas baik itu kegiatan mengamati maupun membaca yang dilakukan secara individu. Kegiatan perorangan ini kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kelompok kecil yang terdiri dari dua orang berkembang menjadi empat orang, delapan orang, enam belas orang, dan seterusnya hingga berakhir pada pembagian dua kelompok besar dalam satu kelas. Metode ini memiliki prosedur penerapan sebagai berikut:

1. Kemukakan sebuah masalah
2. Mintalah setiap siswa untuk berpendapat
3. Setelah semua menjawab, minta kembali kepada siswa untuk berpasangan (setiap pasangan terdiri atas 2 orang). Satu sama lain saling bertukar jawaban dan membahasnya.
4. Apabila setiap pasangan selesai membahas, mintalah tiap-tiap pasangan itu untuk mendiskusikannya dengan pasangan yang lain. Demikian seterusnya sampai terbentuk 2 kelompok besar dalam satu kelas
5. Setelah terbentuk 2 kelompok besar, mintalah kepada kedua kelompok itu untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Perlengkapan :

Ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan

Pembelajar diantaranya adalah :

a. Kertas plano minimal 2 lembar, yakni untuk 2 kelompok besar
b. Spidol besar buah
c. Alat rekat (solasi/lakban kertas)

E. Poster Comment

Metode ini bertujuan untuk menstumulasi dan meningkatkan kreatifitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Dalam metode ini siswa didorong untuk bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan tentang gambar atau poster. Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut :

1. Pilihlah sebuah gambar atau poster yang ada kaitannya dengan topik bahasan yang akan dibahas.
2. Mintalah siswa untuk mengamati terlebih dahulu gambar atau poster tersebut.
3. Mintalah mereka untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian mereka diminta memberikan komentar atau pendapat tentang gambar atau poster tersebut.
4. Siswa diminta untuk memberikan solusi atau rekomendasi berkaitan dengan gambar atau poster tersebut.

Gambar yang dipilih hendaknya juga memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan, dan yang paling penting terkait dengan materi yang dipelajari.

Perlengkapan :

a. Sebuah poster atau sejumlah kelompok.
b. Poster-poster tersebut sesuai dengan topik yang akan

dibahas.

c. Solasi/lakban plastik

F. *Small Group Discussion* (Diskusi Kelompok Kecil)

Metode ini dimaksudkan untuk membangun kerja sama individu dalam kelompok, kemampuan analitis dan kepekaan sosial serta tanggung jawab individu dalam kelompok. Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Bagilah peserta pelatihan ke dalam kelompok-kelompok kecil.
2. Berikanlah bacaan untuk masing-masing kelompok
3. Minta mereka untuk mendiskusikan bacaan
4. Dari tiap kelompok, mintalah mereka untuk menunjuk juru bicara
5. Minta para juru bicara kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya
6. Mintalah kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi.
7. Pelatih memberikan rangkuman atau penguatan-penguatan materi.

Perlengkapan :

Ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan Pembelajar sebelum metode ini dimulai, diantaranya adalah :

a. Kertas plano minimal sebanyak kelompok yang akan dibentuk
b. Spidol besar 1 – 2 buah (dianjurkan berwarna) untuk masing-masing kelompok.
c. Alat rekat (solasi/lakban kertas)

G. Team Quiz

Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bertanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan. Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Pilihlah topik yangn dapat dipresentasikan dalam tiga bagian.

- Bagilah siswa menjadi 3 kelompok
- Jelaskan bentuk sesinya dan mulailah presentasi. Batasi presentasi sampai 10 menit atau kurang.
- Minta kelompok A menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak membutuhkan waktu lebih dari 5 menit untuk persiapan. Kelompok B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau catatan mereka.
- Kelompok A bertanya anggota kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab, kelompok C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
- Kelompok A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada kelompok C, dan ulangi prosesnya.
- Ketika kuis selesai, lanjutkan dengan bagian kedua pelajaran anda, dan tunjuklah kelompok B sebagai pemimpin kuis.
- Setelah kelompok B menyelesaikan ujian tersebut, lanjutkan dengan bagian ketiga dan tentukan kelompok C sebagai pemimpin kuis.

Perlengkapan :

Pata metode ini tidak banyak perlengkapan yang harus disediakan, cukup pena dan buku tulis yang siswa miliki.

H. Call On The Next Speaker (Memanggil Pembicara Berikutnya)

Metode ini merupakan teknik mudah untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Strategi ini memberi kesempatan bagi setiap siswa untuk menyampaikan pendapatnya sesuai dengan hasil diskusi sebelumnya.

Prosedur:

1. Bagilah kelas dalam beberapa kelompok dan mintalah mereka untuk mendiskusikan sebuah permasalahan yang terkait dengan topik;
2. Mintalah tiap-tiap kelompok untuk menuangkan hasil diskusinya dalam bentuk poster/gambar pada selembar kertas plano;
3. Mintalah setiap kelompok (ketua dan anggota kelompok) maju mendekati poster/gambar yang mereka buat;
4. Mintalah setiap orang dari kelompok itu mempresentasikan dengan durasi waktu 1 orang bicara 1 menit, lalu ia memanggil teman lainnya dalam kelompok itu melanjutkan presentasinya, demikian seterusnya.
5. Mintalah komentar atau tanggapan dari kelompok lain.

Variasi:

1. Untuk menghemat waktu, Pembelajar dapat membatasi dua hingga tiga orang dari tiap kelompoknya yang berbicara.
2. Bila pada akhir sesi Pembelajar melihat topik pada sebagian atau keseluruhan kelompok tidak terbahas secara

utuh, Pembelajar dapat meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pemilihan wakil tersebut dapat dilakukan dengan cara lempar bola kertas.

Perlengkapan:

Ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan Pembelajar sebelum teknik ini dimulai, di antaranya adalah:

1. Kertas plano minimal sebanyak kelompok yang akan dibentuk
2. Spidol besar 3 warna untuk masing-masing kelompok.
3. Alat rekat (solasi/lakban kertas).

I. Index Card Match

Metode ini merupakan cara yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa saat ingin meninjau ulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada pertengahan bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separoh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.

6. Beri setiap siswa satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yanng dilakukan berpasangan. Separoh siswa akan mendapatkan soal dan separohnya yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Mintalah siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah siswa menentukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Perlengkapan :

1. Potongan kertas sebanyak jumlah siswa.
2. Potongan-potongan kertas di atas di bagi 2, bagian pertama tertulis pertanyaan, dan bagian yang lain tertulis jawaban.

J. Every One is a Teacher Here

Metode ini bertujuan untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Metode ini memberi kesempatan bagi setiap siswa untuk bertindak sebagai "Pembelajar" bagi "siswa lain". Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Bagikan kartu/ selembar kertas kepada setiap siswa. Mintalah mereka untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas (misalnya, tugas membaca) atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan di kelas
2. Setelah mereka selesai menuliskan pertanyaan, kumpulkan kartu atau kertas tadi, kemudian kocoklah, dan bagikan satu-satu kepada siswa. Perintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topic pada kartu/kertas yang mereka terima dan pikirkan jawabannya.
3. Tunjuklah beberapa siswa untuk membacakan pertanyaan atau topic yang ada di kartu/kertas yang mereka terima dan memberikan jawabannya
4. Setelah memberikan jawaban, mintalah siswa lain untuk member tambahan jawaban atas apa yang telah dikemukakan oleh siswa yang membacakan kartunya itu.
5. Lanjutkan prosedur ini jika waktu memungkinkan.

Perlengkapan :

Pada metode ini tidak banyak perlengkapan yang harus disediakan, cukup pena dan kertas ukuran kartu $\pm$ 7 x 10 cm sebanyak siswa.

K. Role Play (Bermain Peran)

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan

refleksi agar peserta memberikan penilaian . Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Pembelajar menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM;
3. Pembelajar membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang;
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan;
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas;
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
9. Pembelajar memberikan kesimpulan secara umum;
10. Evaluasi

L. Jigsaw Learning

Jigsaw Learning merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik "pertukaran dari kelompok" *(group-to-group exchange)* dengan suatu perbedaan penting: setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Ini adalah alternatif menarik, ketika ada materi pelajaran yang banyak dapat dipelajari dengan disingkat atau "dipotong" dengan ketentuan tidak ada bagian yang harus diajarkan sebelum yang lain-lain. Setiap kali peserta didik mempelajari sesuatu yang dikombinasi dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik lain, buatlah sebuah kumpulan pengetahuan yang bertalian. Prosedur Jigsaw Learning

1. Pilihlah materi belajar yang dapat dipisah menjadi bagian-bagian. Satu bagian dapat disingkat menjadi beberapa alenia atau beberapa halaman. Contoh di antaranya :
   - Materi tentang rukun haji, wajib haji, dan sunah haji o Sebab-sebab pewarisan dan yang menghalanginya, ahli waris dan bagiannya,
   - Artikel panjang yang dimuat di suatu majalah atau jenis bacaan lain.
2. Hitunglah jumlah bagian belajar dan jumlah peserta didik. Dengan satu cara yang pantas, bagikan tugas yang berbeda kepada kelompok peserta yang berbeda. Contoh : bayangkan sebuah kelas terdiri atas 12 orang peserta. Anggaplah anda dapat membagi materi pelajaran dalam tiga bagian, kemudian anda dapat membentuk tiga kwartet atau kelompok belajar yang terdiri dari empat orang dengan tugas membaca, berdiskusi, dan

mempelajari materi yang ditugaskan kepada mereka.

3. Setelah selesai, bentuklah kelompok "Jigsaw Learning". Setiap kelompok mempunyai seseorang wakii dari masing-masing kelompok dalam kelas. Setiap anggota masing-masing kwartet menghitung 1,2,3, dan 4. kemudian bentuklah kelompok peserta didik "Jigsaw Learning" dengan jumlah sama. Hasilnya akan terdapat 4 kelompok yang terdiri dari 3 orang (trio). Dalam setiap trio akan ada orang peserta yang mempelajari bagian 1, seorang untuk bagian 2, dan seorang lagi bagian 3
4. Mintalah anggota kelompok "Jigsaw" untuk mengajarkan materi yang telah dipelajari kepada yang lain.
5. Kumpulkan kembali peserta didik ke kelas besar untuk memberi ulasan dan sisakan pertanyaan guna memastikan pemahaman yang tepat.

Variasi

1. Berikan tugas baru, seperti menjawab pertanyaan kelompok tergantung akumulasi pengetahuan anggota kelompok jigsaw.
2. Berikan tanggung jawab kepada peserta didik yang lain guna mempelajari kecakapan daripada informasi kognitif. Mintalah peserta didik mengajari peserta lain kecakapan yang telah mereka pelajari.

M. Poster Session

Metode presentasi alternatif ini merupakan sebuah cara yang tepat untuk menginformasikan kepada peserta didik secara cepat, menangkap imajinasi mereka, dan mengundang

pertukaran ide di antara mereka. Teknik ini juga merupakan sebuah cara cerita dan grafik yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan persepsi dan perasaan mereka tentang topik yang sekarang sedang didiskusikan dalam sebuah lingkungan yang tidak menakutkan.

Prosedur:

1. Mintalah setiap peserta didik menyeleksi sebuah topik yang dikaitkan dengan topik umum atau yang sedang didiskusikan atau dipelajari.
2. Mintalah peserta didik mempersiapkan gambaran visual konsep mereka pada sebuah poster atau papan pengumuman (Anda tentukan ukurannya). Isi poster tersebut harus jelas, agar pengamat dapat dengan mudah memahami tanpa penjelasan tertulis atau lisan. Akan tetapi, peserta didik boleh saja memilih mempersiapkan satu halaman *hand-out* untuk mendampingi poster yang menerangkan lebih detil dan menayangkan bacaan lanjut.
3. Selama sesi kelas berlangsung, mintalah peserta didik memasang gambaran presentasi, dan dengan bebas berkeliling di ruangan memandang serta mendiskusikan poster yang lain. Pada mata pelajaran fiqih contohnya, sedang mempelajari makanan dan minurr.an yang diharamkan. Topik yang diberi mencakup :
   - Jenis-jenis makanan/minuman haram
   - Akibat mengkonsumsi makanan/minuman haram terhadap diri semdiri
   - Akibat mengkonsumsi makanan/minuman haram terhadap orang lain

- Cara-cara menghindari makanan/minuman haram

Salah satu peserta menggambarkan akibat mengkonsumsi makanan/minuman haram dengan membuat poster yang menunjukkan gambaran berikut:

- Seseorang yang memiliki badan dengan perut buncit
- Seseorang sedang meminum minuman beralkohol terlibat pertengkaran
- Seseorang yang sakit kepala

Di bawah masing-masing gambar di atas ada satu paragraf singkat yang menjelaskan bagaimana dan mengapa seseorang yang mengkonsumsi makanan/minuman haram bisa menunjukkan gejala atau terlibat dalam perkara yang digambarkan dalam poster.

4. Lima belas menit sebelum kelas selesai, berundinglah dengan seluruh kelas dan diskusikan keuntungan apa yang mereka peroleh dari kegiatan ini.

Variasi:

1. Anda boleh memilih untuk membentuk tim ke dalam 2 atau 3 bentuk daripada membuat tugas individual, terutama jika topiknya terbatas.
2. Lanjutkan sesi gambar dengan diskusi panel dengan menggunakan beberapa peraga sebagai panelis.

N. Billboard Ranking

Banyak materi belajar tidak mencakup isi yang berupa pernyataan yang benar atau salah. Misalnya pembahasan tentang hikmah-hikmah shalat, haji atau zakat. Uraian tentang hal itu sangat terbuka bagi siapapun untuk menambah atau

menguranginya dengan memberikan argumentasi yang tepat. Ketika nilai, opini, ide, dan preferensi menyinggung topik yang sedang Anda ajarkan, aktivitas ini dapat digunakan untuk menstimulasi refleksi dan diskusi.

Prosedur:

1. Kelompokkan peserta didik menjadi beberapa grup yang terdiri empat sampai enam peserta.
2. Berilah peserta didik daftar yang sama, misalnya:
   - Hikamah-hikmah shalat
   - Hikamah-hikmah zakat
   - Hikmah-hikmah haji
   - Sebab-sebab keruntuhan dinasti Bani Umayah
   - Sebab-sebab keruntuhan dinasti Bani Abbas.
3. Berilah setiap grup kertas Post-it. Mintalah mereka menulis setiap item di atas daftar di lembaran terpisah.
4. Berikutnya minta setiap grup untuk memilah-milah lembaran-lembaran sehingga point-pont terpenting yang mereka pilih ada di puncak dan sisanya berada urutan pada berikutnya secara berranking.
5. Buatlah "papan pengumuman" di mana setiap grup dapat memamerkan pilihan urutan rangkingnya. (catatan Post-it dapat dipindahkan ke papan tulis, flip chart, atau lembaran kertas yang lebar).
6. Bandingkan dan kontraskan dengan ranking lintas grup yang sekarang dipamerkan secara visual.

Aktivitas ini dapat digunakan untuk menstimulasi refleksi dan diskusi.

Variasi:

1. Usahakan mencapai konsensus seluruh kelas.
2. Perintahkan peserta didik untuk menginterview anggota kelompok yang mempunyai ranking berbeda dari miliknya.

O. Critical Incident

Metode ini digunakan untuk memulai pembelajaran, dengan tujuan untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalaman mereka. Critical incident dapat diartikan sebagai kejadian penting, pengalaman yang membekas dalam ingatan. Belajar dengan menggunakan metode ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan merefleksikan pengalaman mereka.

Prosedur:

1. Sampaikan kepada siswa, topic atau materi yang akan dipelajari dalam kegiatan pembelajaran.
2. Beri mereka waktu beberapa menit untuk mengingat-ingat pengalaman penting mereka yang tidak terlupakan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari.
3. Tanyakan pengalaman penting apa yang mereka alami baik yang menyenangkan, mengharukan, menyedihkan, dsb.
4. Selanjutnya sampaikan materi pelajaran dengan cara mengaitkan pengalaman-pengalaman siswa dengan materi tersebut.

Metode ini tepat digunakan untuk materi-materi dalam Pendidikan Agama Islam, baik yang terkait dengan akhlak,

akidah, maupun ibadah. Misalnya dalam materi akhlak kepada sesama, Pembelajar bisa menyakan pengalaman para siswa yang berkesan dalam pergaulan mereka dengan orang tua, dengan tetangga, atau dengan teman-temannya. Dari pengalaman yang disampaikan oleh siswa Pembelajar bisa menjelaskan mana akhlak yang terpuji, dan mana akhlak yang tercela.

Variasi

Untuk lebih efektif dan memberi kesan kepada siswa, Pembelajar merubah posisi duduk menjadi sebuah lingkaran, sehingga terjdi komunikasi interarktif antarasiswa dengan Pembelajar dan dengan sesama siswa.

P. Debat Aktif

Debat dapat menjadi metode yang tepat untuk mendorong pemikiran dan perenungan, terutama kalau siswa diharapkan mampu mebela pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya sendiri. Metode ini diharapkan bisa menumbuhkan sikap apresiasi (menghargai) pendapat orang lain yang berbeda. Dengan demikian, dalam realita kehidupan siswa tidak cenderung untuk menjadikan perbedaan-perbedaan sebagai sumber konflik.

Metode ini dapat mengaktifkan seluruh kelas karena siswa dibagi kedalam dua kelompok pro dan kontra, dan setiap anggota kelompok diminta untuk menyiapkan argument untuk membela dan mempertahankan pendapat kelompok.

Prosedur:

1. Kembangkan sebuah pernyataan yang controversial yang berkaitan dengan pembelajaran (contohnya: bolehkah perempuan boleh menjadi kepala negara? Atau apakah pemerintahan yang berbentuk kerajaan sesuai dengan ajaran Islam?)
2. Bagi kelas kedalam dua tim. Mintalah satu tim menjadi kelompok yang "pro", dan tim lain menjadi kelompok yang "kontra".
3. Untuk menjamin keterlibatan semua anggota kelompok, masing-masing kelompok dibagi kedalam dua atau tiga atau empat sub kelompok d tugas untuk menyiapkan argument-argumen (misalnya menyiapkan dalil, menyiapkan bantahan terhadap argument lawan dsb.). Kemudian setiap sub kelompok menunjuk juru bicara.
4. Siapkan dua sampai empat kursi (tergantung jumlah sub kelompok) bagi bagi para juru bicara dari kedua kelompok. Siswa yang lain duduk di belakang para juru bicara.
5. Mulailah debat dengan mempersilakan para juru bicara dari kedua kelompok untuk mempresentasikan pandangan mereka sebagai argument pembuka.
6. Kemudian lanjutkan debat dengan memberi kesempatan kepada kelompok lawan untuk mengcounter argumen pembuka dari kelompok lawan. Pada saat debat berlangsung, para siswa yang lain diminta untuk membuat catatan berupa usulan argument atau bantahan.
7. Pada saat yang tepat, Pembelajar mengakhiri perdebatan. Pembelajar tidak perlu menentukan kelompok mana yang memenangkan debat, karena diharapkan dari metode ini

tumbuh rasa saling menghormati pendapat orang lain sekalipun berbeda.

Q. Concept Map (Peta Konsep)

Metode ini dilakukan dengan cara meminta siswa membuat satu gambar atau diagram tentang konsep-konsep utama yang saling berhubungan, yang ditandai dengan garis panah dan di setiap garis panah ditulis label yang membunyikan bentuk hubungan antar konsep-konsep tersebut.

Contoh penerapan peta konsep pada mata pelajaran PAI adalah; setelah mempelajari materi ibadah, Pembelajar meminta siswa untuk memperhatikan hubungan antara macam-macam ibadah. Ibadah dibagi dua macam: mahdhah dan ghairu mahdhah. Ibadah mahdhah bermacam-macam pula ada yang wajib dan ada yang sunnah, dst.

Tujuan dari metode ini adalah untuk mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan, kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi menjadi satu, dan mengembangkan kemampuan berpikir holistic untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian.

Prosedur:

1. Pembelajar meminta siswa melakukan brain storming (curah pendapat) tentang konsep atau wacana yang telah dipelajari sebanyak-banyaknya (15-25 konsep).
2. Bagilah para siswa ke dalam 4 atau lima kelompok.
3. Kemudian Pembelajar meminta setiap kelompok memilih 10-12 konsep yang tepat dari konsep-konsep yang

ditawarkan.

4. Lalu Pembelajar meminta setiap kelompok untuk meletakkan konsep-konsep itu dalam satu gambar sehingga antara konsep-konsep tiu terhubung satu sama lain dengan garis panah yang mempunyai makna.
5. Bandingkan peta yang dibuat oleh setiap kelompok, dan bandingkan pula dengan peta yang Pembelajar sendiri buat.

R. Mencari Pasangan

Teknik belajar mengajar Mecari pasangan (make a match) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Prosedur:

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan strategi pembelajaran kooperatif adalah:

a. guru menyiapkan beberpa kartu yang berisi beberpa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian)
b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
c. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
d. Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegan kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3X4 dan 6X2.

S. Bertukar Pasangan

Teknik belajar mengajar Bertukar Pasangan memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Prosedur

Langkah-langkah yang dapat diterapkan pada jenis ini adalah:

a. Setiap siswa mendapatkan satu pasangan (guru bisa menunjukkan pasangannya atau siswa melakukan prosedur teknik Mencari Pasangan seperti yang dijelaskan di depan).
b. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.
c. Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain
d. Kedua pasangan tersebut bertukar psangan. Masing-masing pasangan yang baru ini kemudian saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka.
e. Temuan baru didapatkan dari pertukaran pasangan kemudia dibagikan kepada pasangan semula.

T. Berpikir-Berpasangan-Berempat

Teknik belajar mengajar Berpikir-Berpasangan-Berempat dikembangkan oleh Frank Lyman (Think-Pair-Share) dan Spencer Kagan (Think-Pair-Square) sebagai struktur kegiatan pembelajaran Cooperative Learning. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain.

Dengan Metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik Berpikir-Berpasangan-Berempat ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali labih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Prosedur

Langkah-langkah kegiatan dapat dilakukan dengan cara:

a. Guru membagi siswa dala kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok.
b. Setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri.
c. Siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya.
d. Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat. Siswa mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

U. Berkirim Salam dan Soal

Teknik belajar mengajar Berkirim Salam dan Soal memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman-teman sekelasnya. kegiatan berkirim salam dan soal cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian. Teknik bisa digunakan

dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Prosedur

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

a. Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang akan dikirim ke kelompok yang lain. Guru bisa mengawasi dan membantu memilih soal-soal yang cocok.
b. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan satu orang utusan yang akan menyampaikan salam dan soal dari kelompoknya
c. Setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain.
d. Setelah selesai, jawaban masing-masing kelompok dicocokkan dengan jawaban kelompok yang membuat soal.

V. Kepala Bernomor

Teknik belajar mengajar Kepala Bernomor (Numbered Heads) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Prosedur

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

a. Siswa dibagi kelompok. Setiap ssiwa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
b. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nemornya. Misalnya, siswa nomor 1 berugas membaca soal dengan benar dan mengumpulkan data yang mungkin berhubungan dengan penyelesaian soal. Siswa nomor 3 mencatat dan melaporkan hasil kerja kelompok
c. Jika diperlukan (untuk tugas-tugas yang lebih sulit), guru juga bisa mengadakan kerja sama antar kelompok. Siswa bisa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

W. Kepala Bernomor Terstruktur

Kepala Bernomor Terstruktur adalah modifikasi kepala bernomor yang dipakai oleh Spencer kagan. Kepala Bernomor Terstruktur ini memudahkan pembagian tugas. Dengan teknik ini, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknua. Teknik ini bisa diguankan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Prosedur

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

a. Siswa dibagi dalam kelompok. Setipa siswa dalam

kelompok mendapat nomor.

b. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasakan nomornya. Misalnya, siswa nomor 1 bertugas membaca soal dengna benar dan mengumpulkan data yang mungkin berhubungan dengna penyelesaian soal. Siswa nomor mencatar dan melaporkan hasil kerja kelompok
c. Jika perlu (untuk tugas-tugas yang lebih sulit), guru juga bisa mengadakan kerja sama antar kelompok. Siswa bisa disuruh kelur dair kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain, Dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengna tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

X. Dua Tinggal Dua Tamu

Dua Tinggal Dua Tamu (Two Stay Two Stray) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) dan bisa digunakan bersama dengan Teknik Kepala Bernomor. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Struktur Dua Tinggal Dua Tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil kesempatan kepada kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolahh, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Prosedur

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

a. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok yang lain
c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Y. Keliling Kelompok

Teknik belajar mengajar Keliling Kelompok bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk smeua tingkatan usia pebelajar. Dalam kegiatan Keliling Kelompok, masing-masing anggota kelompok mendapatkan desempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan oemikiran anggota yang lain.

Prosedur:

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

a. Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok memulai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan

b. Siswa berikutnya itku memberikan kontribusinya
c. Demikian seteruanya. Giliran bicara bisa dilaksanakan menurut arah perputaran jarum-jam atau dari kiri ke kanan.

Z. Keliling Kelas

Teknik belajr mengajar Keliling Kelas bisa digunkan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Namun, jika digunakan untuk anak-anak tingkat dasar, teknik ini perlu disertai dengan manajemen kelas yang baik supaya tidak terjadi ekgaduhan.

Dalam kegiatam Keliling Kelas, masing-masing kelompok mendapatkan kesempatan untuk memamerkan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja kelompok lain.

Prosedur:

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

1) Siswa bekerja sama dalam kelompok seperti biasa.
2) Setelah selesai, masing-masing keloimpok memamerkan hasil kerja mereka. Hasil-hasil ini bisa dipajang di beberapa bagian kelas jika berupa poster atau gambar-gambar.
3) Masing-masing kelompok berjalan keliling kelas dan mengamati hasil karya kelompok-kelompok lain.

Å. Lingkaran Kecil Lingkaran Besar

Teknik mengajar Lingkaran Kecil dan Lingkaran Besar (Inside-Outside Circle) dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk memberikan kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pasa saat yang bersamaan. Pendekatan ini bisa

digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika, dan bahasa. Bahan pelajaran yang yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antarsiswa.

Lingkaran Kecil dan Lingkaran Besar bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik dan sangat disukai, terutama oleh anak-anak.

Prosedur:

Langkah-langkah kegiatannya adalah:

Lingkaran individu

1) separuh kelas (atau sperempat juka jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
2) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar leingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
3) Dua siswa yang berpasangan dair lingkaran kecil danlingkaran besar berbagi informasi. siswa yang berada di lingkaran kecil memulai. Pertukaran Informasi ini bisa dilakukan oleh semua psangan dalam waktu yang bersamaan.
4) Kemudian siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi.

5) Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

Lingkaran Kelomok

1) Satu kelompok berdiri di leingkran kecil menghadap ke luar. Kelompok yang lain berdiri di lingkaran besar
2) Kelompok berputar seperti prosedur lingkaran individu yang dijelaskan diatas dan saling berbagi.

Ä. Bercerita Bepasangan

Teknik mengajar Bercerita Berpasangan (Paired Storytelling) dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengsajar, dan bahan pelajaran (Lie, 1994). Teknik ini bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. teknik ini menggabungkan kegiatan membaca menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajran, seperti yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adlah baha yang bersifat naratif dan deskriptif. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan dipakainya bahan-bahan yang lainnya.

Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Buah-buah pemikiran mereka akan diahargai sehingga siswa merasa makin terdorong untuk belajar. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan

mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Bercerita Berpsangan bisa digunakan untuk smua tingkatan usia anak didik.

Prosedur:

1. Pengajar membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi dua bagian.
2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari itu. Pengajar bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap mengahadapi bahan pelaajran yang baru. Dalam kegiatan ini, pengajar perlu menekankan bahawa memberikan tebakan yang benar bukanlah tujaunnya. Yang lebih penting adal;ah kesiapan mereka dalam mengantisipasi bahan pelajran yang akan diberikan hari itu.
3. Siswa dipasangkan
4. Bagian pertama bahan diberikan kepada siswa yang pertma, sedangkan siswa yang kedua.
5. Kemudian, siswa disuruh membaca atau mendengarkan (dalam pelajaran di laboratorium bahas) bagian mereka masing-masing.
6. Sambil membaca/mendengarkan, siswa disuruh mencatat dan mendaftar bebrapa kata/frasa kunci yang ada dalam bagian masing-masing. Jumlah kata/frasa bisa disesuaikan

denga panjagnnya teks bacaan.

7. Setelah membaca, siswa saling menukar daftar kata/frasa kunci dengan pasangan masing-masing
8. Sambil mengingat-ingat/memerhatikan bagian yang telah dibaca/didengarkan sendiri, amsing-masing siswa berusaha untuk mengarang bagian lain yang bekum dibaca/didengarkan (atau yang sudah dibaca/didengarkan pasangannya) berdasrkan kata-kata/frasa-frasa kunci dari pasangannya. Siswa yang telah membaca/mendengarkan bagian yang pertam berusaha untuk menuliskan apa yang terjadi selanjutnya. Sementara itu, siswa yang membaca/mendengarkan bagian yang kedua, menuliskan apa yang terjadi sebelumnya.
9. Tentu saja, versi karangan sendiri ini tidak harus sama dengan bahan yang sebenarnya. Tujuan kegiatan ini bukan untuk mendapatkan jawaban yang benar, melainkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Setelah selesai menulis, beberapa siswa bisa diberi kesempatan untuk mebacakan hasil karangan mereka.
10. Kemudian, pengajar membagiakan bagian cerita yang belum terbaca kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian tersebut.
11. Kegiatan ini bisa diakhiri dnegan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajran hari itu. Diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

Bab 2

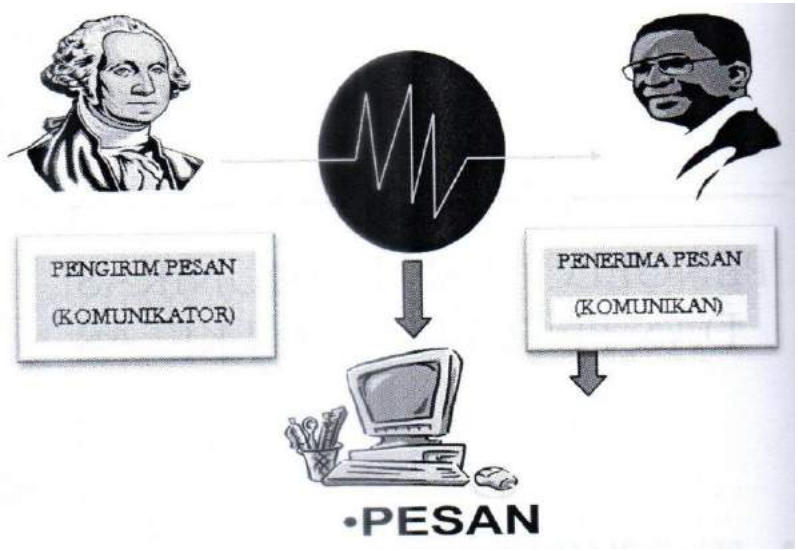
PENGELOLAAN KOMUNIKASI, DAN PENGELOLAAN KELAS

A. PENGELOLAAN KOMUNIKASI

1. Arti Komunikasi

Secara sederhana komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian informasi yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dengan menggunakan cara-cara tertentu. Keberhasilan sebuah komunikasi sangat tergantung dari penguasaan materi (pesan) yang ingin disampaikan dan bagaimana cara pesan itu disampaikan.

Komunikasi dapat diartikan juga sebagai membangun makna bersama terhadap gagasan, ide, atau perasaan yang disampaikan. Pengertian ini memberikan keseimbangan antara 3 komponen komunikasi, yakni komunikator (pengirim pesan), komunikan (penerima pesan), dan pesan itu sendiri. Artinya, pesan hanya punya arti jika komunikator dan komunikan berusaha menciptakan arti tersebut (terjadi *feedback*). Di samping ada beberapa hal yang mempengaruhi proses komunikasi itu, diantaranya strategi kamunikasi, pengetahuan, wawasan, pengalaman, dan penguasaan materi kamunikator akan mempengaruhi proses ketersampaiannya pesan terhadap komunikan.



Agar komunikasi dapat berlangsung dengan efektif, hendaknya seorang komunikator menguasai ilmu-ilmu

pendukungnya, sehingga ia dapat menselaraskan diri dengan komunikan dan dapat diterima sebagai teman berkomunikasi. Keselarasan dalam berkomunikasi merupakan hal yang sangat penting, agar seorang komunikan merasa nyaman ketika diajak berkomunikasi. Seorang komunikator hendaknya memiliki fleksibilitas, sebagaimana orang bijak mengatakan "Sesungguhnya tidak ada komunikasi yang kaku, melainkan seorang kamunikatorlah yang tidak fleksible".Ilmu-ilmu pendukung tersebut adalah ilmu personality, sensorik manusia, brainwave, dan simpati. Penjelasannya akan dipaparkan pada bagian berikutnya.

2. Definisi Pendekatan Komunikatif

Pendekatan komunikatif adalah pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang menekankan pada kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dalam situasi keseharian. Beberapa pendapat tentang pendekatan komunikatif

a. Penguasaan secara naluri yang dipunyai seorang penutur asli untuk menggunakan dan memahami bahasa secara wajar dalam proses berkomunikasi atau berinteraksi dan dalam hubungannya dengan konteks sosial (Dell Hymes)
b. Pendekatan yang mengintegrasikan pengajaran fungsi-fungsi bahasa dan tata bahasa (Little Wood, 1981)
c. Pendekatan yang mendasarkan pandangannya terhadap penggunaan bahasa sehari-hari secara nyata (M. Soenardi Dwiwandono, 1996)

Dari pendapat-pendapat di atas tampaknya pendekatan komunikatif ingin ditekankan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dalam proses interaksi antarmanusia. Komunikasi

di sini juga bisa berupa komunikasi lisan maupun tertulis. (Farichinfarich: 2011)

Secara umum ada empat buah strategi ataupun alat bantu yang dapat di gunakan untuk penyajian peraturan, prosedur, dan perintah yang komplek agar dapat diambil keputusan yang tepat dan persoalan dapat diatasi.

1) Strategi yang tidak dapat menjamin yang tidak dapat menjamin bahwa persoalan yang dapat dilakukan dengan baik, ialah :
   a. Prosa yang beruntun, ciri ini metode penyampaian yang paling umum.
   b. Huristik, cara ini terdiri dari proses mencoba-coba atau penemuan (discovery)

2). Strategi yang benar-benar dapat menjamin pemecahan yang baik, asal saja inforamsinya yang tepat dan akurat, ialah :
   a. Algoritma, cara ini adalah resep atau seperangkat perintah yang disajikan dalam "Format Pohon Keluarga".
   b. Tabel keputusan, ini juga merupakan resep, tertapi hal ini berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab. (Ivor K. Davies, 1991:197)

3. Ciri-ciri Pendekatan Komunikatif

Adapun ciri-ciri pendekatan Komulatif adalah sebagai berikut :

a. Adanya kegiatan komunikasi fungsional dan interaksi sosial yang saling berkaitan erat
b. Pembelajaran berorientasi pada pemerolehan kompetensi komunikatif, bukan ketepatan gramatikal

c. Pembelajaran diarahkan pada modifikasi dan peningkatan murid dalam menemukan kaidah bahasa lewat kegiatan berbahasa
d. Materi pembelajaran berangkat dari analisis kebutuhan berbahasa pembelajar.
e. Pentingnya faktor afektif dalam belajar bahasa

Dengan pembelajaran komunikatif, siswa diharapkan mangusai kompetensi komunikatif. Karakteristik kompetensi Komunikatif

a. Bersifat dinamis. Kompetensi bahasa selalu berubah-ubah menuju ke arah kemajuan sesuai dengan kemajuan dan berkembangan bahasa.
b. Meliputi bahasa lisan dan tulis. Siswa dianggap memiliki kompetensi bahasa apabila mereka menguasai bahasa secara lisan dan tulisan baik dalam tataran reseptif maupun produktif.
c. Bersifat kontekstual sesuai dengan kondisi yang ada.
d. Meliputi kompetensi bahasa dan performansi bahasa
e. Bersifat relative

Prosedur pembelajaran dengan menggunakan pendekatan komunikatif menurut (Finnachiaro & Brumfit, 1983) ; (1) Penyajian dialog singkat, (2) Pelatihan lisan dialog yang disajikan, (3)Penyajian tanya jawab, (4)Penelaah dan pengkajian, (5) Penarikan simpulan, (6) Aktivitas interpretative, (7)Aktivitas produksi lisan, (8) Pemberian tugasdan (9) Pelaksanaan evaluasi. (Farichinfarich: 2011)

B. PENGELOLAAN KELAS

Pengelolaan kelas terdiri dari *dua kata*, yaitu *pengelolaan*

dan *kelas*. Pengelolaan itu sendiri asal katanya adalah ”kelola”, ditambah awalan “pe” dan akhiran “an”. Istilah lain dari kata pengelolaan adalah “manajemen”. Manajemen adalah kata yang aslinya dari bahasa Inggris, yaitu “management”, yang berarti ketatalaksanaan, tata pimpinan, pengelolaan. Manajemen atau pengelolaan dalam pengertian umum menurut Suharsimi Arikunto (1990;2) adalah penga-dministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan. (Djamarah; 2002:196). Sedangkan kelas menurut Oemar Hamalik (1987:311) adalah suatu kelompok orang yang melakukan kegiatan belajar bersama, yang mendapat pengajaran dari guru. (Djamarah; 2002:198)

Pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dengan sengaja dilakukan guna mencapai tujuan pengajaran. Kesimpulan sederhananya adalah pengelolaan kelas merupakan kegiatan pengaturan kelas untuk kepentingan pengajaran. (Djamarah, 2002:89)

Dalam konteks yang demikian itulah kiranya pengelolaan kelas penting untuk diketahui oleh siapapun juga yang menerjunkan dirinya kedalam dunia pendidikan.

Sedangkan menurut Sudirman N, dalam (dkk. 1991; 310), pengelolaan kelas adalah upaya mendayagunakan potensi kelas. Ditambahkan lagi oleh Hadari Nawawi (1989;115), dengan mengatakan bahwa kegiatan manajemen atau pengelolaan kelas dapat diartikan sebagai kemampuan guru atau wali kelas dalam mendayagunakan potensi kelas berupa pemberian kesempatan yang seluas-luasnya pada setiap personal untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang kreatif dan terarah sehingga waktu dan dana yang tersedia dapat

dimanfaatkan secara efisien untuk melakukan kegiatan-kegiatan kelas yang berkaitan dengan kurikulum dan perkembangan murid. (Djamarah; 2002:85)

1. Tujuan Pengelolaan Kelas

Tujuan pengelolaan kelas pada hakikatnya telah terkandung dalam tujuan pendidikan. Secara umum pengelolaan kelas adalah penyedian fasilitas bagi bermacam macam kegiatan belajar siswa dalam lingkungan sosial, emosional, dalam intelektual dalam kelas. Fasilitas yang demikian itu memungkinkan siwa belajar dan bekerja, terciptanya suasana sosial yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional dan sikap serta apresiasi pada siswa. (Sudirman N, 1991, 311)

Suharsimi Arikunto (1988 : 68) berpendapat bahwa tujuan pengelolaan kelas adalah agar setiap anak di kelas dapat bekerja dengan tertib sehingga tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Terkait dari penjelasan diatas dalam hal pengelolaan kelas dapat pula ditinjau dari segi interaksi komunikatif. Artinya seorang guru dituntut mampu mengatur segala kondisi apapun yang terjadi didalam kelas saat pebelajaran berlangsung agar terciptanya komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan murid, murid dengan guru sehingga proses belajar-mengajar dapat berlangsung dengan baik. Hal ini bertujuan untuk memudahkan sekaligus meringankan tugas guru atau wali kelas.

2. Prinsip-Prinsip Pengelolaan Kelas

Dalam rangka memperkecil masalah gangguan dalam kelas, prinsip-prinsip pengelolaan kelas dapat dipergunakan. Maka adalah penting bagi guru untuk mengetahui dan menguasai prinsi-prinsip pengelolaan kelas, yang di uraikan berikut ini :

a) Hangat dan Antusias

Hangat dan antusias diperlukan dalam proses belajar mengajar.guru yang hangat dan akrab engan anak didik selalu menunjukkan antusias pada tugasnya atau pada aktivitasnya akan berhasil dalam mengimplementasikan pengelolaan kelas.

b) Tantangan

Penggunaan kata-kata, tindakan, cara kerja atau bahan-bahan yang menantang akan meningkatkan gairah anak didik untuk belajar sehingga mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.

c) Bervariasi

Penggunaan alat atau media atau alat bantu, gaya mengajar guru, pola interaksi antara guru dan anak didik mengurangi munculnya gangguan, kevariasian dalam penggunaan apa yang dsi sebut diatas merupakan kunci untuk tercapainya pengelolaan kelas yang efektif.

d). Keluesan

Keluesan tingkah laku guru untuk mengubah strategi mengajarnya dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan anak didik serta menciptakan iklim belajar mengajar yang efektif.

e) Penekanan pada hal-hal yang positif

Pada dasarnya, dalam mengajar dan mendidik, guru

harus menekankan pada hal-hal yang positif, dan menghindari pemusatan perhatian anak didik pada hal-hal yang negatif. Penekanan tersebut dapat dilakukan dengan pemberian penguatan yang positif, dan kesadaran guru untuk menghindari kesalahan Yang dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

f) Penanaman disiplin diri

Tujuan akhir dari pengelolaan kelas adalah anak didik dapat mengembangkan disiplin diri sendiri. Karena itu,guru sebaiknya selalu mendorong anak didik untuk melaksanakan disiplin diri sendiri dan guru sendiri hendaknya menjadi teladan mengenai pengendalian diri dan pelaksanaan tanggung jawab. Jadi, guru harus disiplin dalam segala hal bila ingin anak didiknya iku disiplin berdisiplin dalam segala hal. (Djamarah; 2002:206)

3. Penataan Ruang Kelas

Meneciptakan suasana belajar yang menggairahkan perlu memeperhatikan peraturan/penataan ruang kelas/belajar. Penyusunan dan pengaturan belajar hendaknya memungkinkan anak didik duduk berkelompok dan memudahkan anak didik bergerak secara leluasa. Dalam pengaturan ruang belajar, hal-hal yang diperhatikan adalah :

a) Ukuran dan bentuk kelas
b) Bentuk serta ukuran bangku dan meja anak didik
c) Jumlah anak didik dalam kelas
d) Jumlah anak didik dalam setiap kelompok
e) Jumlah kelompok dalam kelas

Komposisi anak didik dalam kelompok (seperti anak

didik pandai dengan anak didik kurang pandai, pria dengan wanita). (Djamarah, 2002:174)

Penataan ruang kelas dapat mendukung atau menghambat kegiatan pembekjaran aktif. Ruang kelas perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat mendukung efektifitas pembekjaran. Ada banyak model penataan kelas sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta keadaan nyata di kelas. Jumlah peserta didik, bentuk meja kursi dan perabotan yang lain akan menjadi pertimbangan dalam menata kelas.

Cara penataan kelas bisa berubah-ubah tergantung kegiatan pembelajarannya.Tata-letak fisik kelas pada umumnya bersifat sementara, luwes dan sesuai dengan kenyataan. Artinya guru dapat mengadakan perubahan setiap saat sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi ajarnya. Berikut ada beberapa model tata-letak yang mungkin dapat dipertimbangkan dan dipilih:

Berikut 10 bentuk penataan kelas yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan. Sekali lagi, tidak ada bentuk yang paling baik. Semua baik bik digunakan sesuai dengan tujuan pembekjaran dan kondisi nyata di kelas.

1. **Formasi Tanda Pangkat**: Susunan ruang kelas tradisional (deretan meja dan kursi) tidak kondusif bagi pelaksanaan belajar aktif. Bila satu kelas terdiri 30 orang peserta didik atau lebih, adakalanya perlu menata kelas dengan "gaya ruang kelas". Formasi V atau tanda pangkat dapat mengurang jarak antar peserta didik, penglihatan yang lebih baik ke depan kelas. Peserta didik bisa saling melihat, dari pada berbanjar lurus.
2. **Gaya Tim**: Mengelompokkan meja secara melingkar di

dalam ruang kelas memungkinkan Anda untuk meningkatkan interaksi rim. Di samping itu, Anda dapat menempatkan meja untuk membentuk formasi yang paling akrab.

3. **Bentuk U**: Merupakan formasi serbaguna. Peserta didik dapat menggunakan permukaan meja untuk membaca dan menulis, dapat melihat Anda dan atau media visual Anda dengan mudah.
4. **MejaKonferensi:** Formasi ini sangat baik bila mejanya relauf bundar atau persegi. Formasi ini meminimalkan dominasi guru dan memaksimalkan peran peserta didik. Meja berbentuk persegi panjang bisa menciptakan kesan formal jika guru berada di ujung meja.
5. **Lingkaran:** Interaksi tatap-muka akan lebih baik dengan hanya menempatkan peserta didik dalam formasi lingkaran tanpa meja. Formasi ini sangat ideal untuk diskusi kelompok besar. Bila ada ruang lingkaran yang memadai, Anda dapat meminta peserta didik untuk menata kursi mereka secara cepat menjadi banyak formasi sub-kelompok.
6. **Kelompok pada kelompok:** Formasi ini memungkinkan guru untuk melakukan diskusi terbuka atau membuat drama, debar, melakukan pengamatan aktivitas kelompok. Disain yang paling umum terdiri atas formasi lingkaran kursi, atau dapat menempatkan meja di tengah-tengahnya yang dikelilingi kursi.
7. **Ruang Kerja:** Formasi ini cocok untuk lingkungan aktif khas laboratorium di mana peserta didik duduk di ruang kerja untuk mengerjakan soal atau rugas (misal: hitung-

menghitung, mengoperasikan mesin, melakukan kerja laboratorium) segera setelah ditunjukkan caranya. Cara yang baik untuk mendorong kemitraan dalam belajar adalah dengan menempatkan dua peserta didik pada tempat kerja yang sama dan berhadapan.

8. **Pengelompokkan Berpencar:** Jika ruang kelas Anda cukup besar atau tersedia tempat ruangan yang memungkinkan, tempatkanlah meja/kursi yang dapat digunakan oleh sub-sub kelompok untuk melakukan aktivitas belajar berbasis-tim. Usahakan berpencar agak menjauh guna mcnghindari tidak saling mengganggu.
9. **Ruang Kelas Tradisional:** Jika memang tidak memungkinkan untuk membuat formasi lengkung, cobalah mengelompokkan kursi secara berpasangan untuk memungkinkan belajar secara berpasangan. Aturlah deretan dalam jumlah genap dan beri ruang cukup antar deret agar pasangan peserta didik dalam deret ganjil dapat memutar kursi sehingga terbentuklah "kuartet" dengan pasangan yang duduk tepat di belakangnya.
10. **Auditorium:** Lingkungan auditorium memang kurang kondusif untuk kegiatan belajar aktif, namun masih ada harapan untuk itu. Jika kursinya masih bisa dipindah, tempatkanlah dalam bentuk busur untuk menciptakan kedekatan dan peserta didik dapat melihat bagian depan dengan jelas. Jika kursinya sudah tidak dapat dipindah-pindah, maka perintahkanlah peserta didik untuk duduk sedekat mungkin dengan bagian tengah.

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam penataan kelas :

a. Mobilitas

   Kemudian bergerak baik bagi guru untuk berkeliling memantau proses belajar anak dan memberikan bantuan. Kemudahan bergerak bagi peserta didik untuk berbagai keperluan di kelas.

b. Aksesibilitas

   Kemudian bagi semua pihak untuk menjangkau berbagai hal seperti alat bantu belajar dan sumber belajar yang ada di kelas.

c. Komunikasi

   Kemudahan guru dan peserta didik untuk mengungkakan gagasan, pikiran dan perasaan melalui berbagai kegiatan berkomunikasi baik secara berklompok atau klasikal.

d. Interaksi

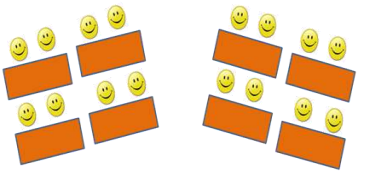
   Kemudahan bagi semua peserta didik dan guru untuk saling berinteraksi untuk berbagai kegiatan dan kepentingan.

e. Dinamika

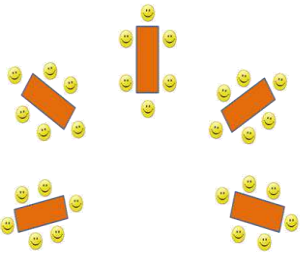
   Suasana kelas tidak monoton dengan satu model penataan untuk berbagai kegiatan pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Model penataan selalu berubah dan berkembang sesuai dengan mata pelajaran, tujuan, kegiatan pembelajaran.

Gambar Bentuk Penataan Ruang Kelas

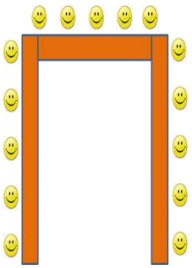
Formasi TANDA PANGKAT (V terbaik) bila jumlah siswa 30 atau lebih. Dapat mengurangi jarak antar siswa, pandangan ke depan kelas lebih leluasa daripada deretan lurus.



Gaya TIM: pengelompokan tempat duduk melingkar untuk meningkatkan interaksi tim.

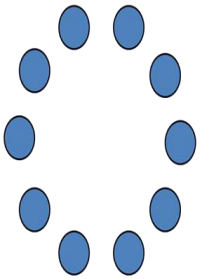


Bentuk U : formasi yang serbaguna



- Dapat digunakan untuk mendistribusikan tugas-tugas
- Guru bebas melayani siswa dari berbagai sisi

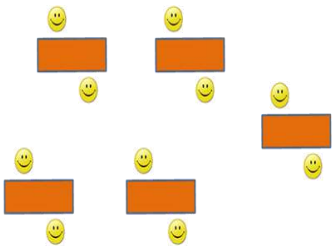
LINGKARAN: model ini tanpa menggunakan meja dan akan memudahkan interaksi tatap muka dan diskusi



Model RUANG KERJA

Model ini cocok untuk lingkungan aktif di laboratorium

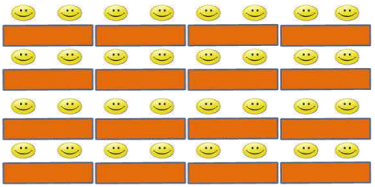
- Satu meja dua siswa



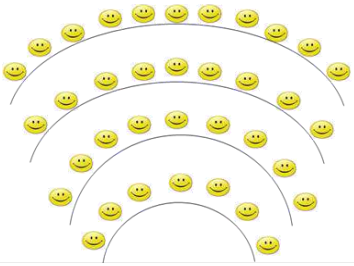
Meja KONFERENSI: formasi ini meminimalkan dominasi guru, tapi memaksimalkan siswa.

Terkesan formal bila guru berada di ujung meja

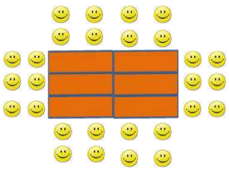
KELAS TRADISIONAL : Jika tidak mungkin untuk ditata melengkung, cobalah mengelompokkan kursi secara berpasangan. Dari deretan genap berilah ruang agar deretan ganjil dapat memutar kursinya. Pasangan kuartet.



AUDITORIUM: Memang kurang kondusif untuk kegiatan belajar aktif. Tapi jika memungkinkan aturlah sedemikian rupa siswa bisa melihat ke depan kelas dengan lebih jelas.



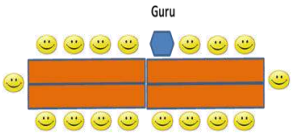
KELOMPOK PADA KELOMPOK



Formasi ini memungkinkan guru melakukan diskusi terbuka, membuat drama, debat, atau pengamatan aktivitas kelompok.

Meja KONFERENSI yang lain :

- Posisi Guru-Siswa



Jika guru berada di tengah, siswa di ujung akan merasa diabaikan.

4. Masalah Dalam Pengelolaan Kelas

Keaneka macaman masalah perilaku siswa itu menimbulkan beberapa masalah pengelolaan kelas. Menurut made pidarta masalah-masalah pengelolaan kelas yang berhubungan dengan perilaku siswa adalah:

1. Kurang kesatuan, dengan adanya kelompok-kelompok, klik-klik, dan pertentangan jenis kelamin.
2. Tidak ada standar perilaku dalam bekerja kelompok, misalnya ribut, bercakap-cakap, bergi kesana-kemari, dan sebagainya
3. Reaksi negatif terhadap anggota kelompok, misalnya ribut, bermusuhan, mengucilkan, merendahkan kelompok bodoh dan sebagainya
4. Kelas mentolerasi kekeliruan-kekeliruan temannya, ialah menerima dan mendorong perilaku siswa yang keliru.
5. Mudah mereaksi negatif atau terganggu misalnya didatangi monitor, tamu-tamu, iklim yang berubah dan sebagainya
6. Moral rendah, permusuhan dan agresif misalnya dalam lembaga dengan alat-alat belajar kurang, kekurangan uang, dan sebagainya

Tidak mampu menyesuaikan dengan lingkungan yang berubah, seperti tugas-tugas tambahan, anggota kelas yang baru, situasi baru dan sebagainya. (Djamarah; 2002:218)

Kegiatan interaksi edukatif dengan pendekatan kelompok menghendaki peninjauan pada aspek perbedaan individual anak didik. Postur tubuh anak didik yang tinggi sebaiknya di tempatkan di belakang. Anak didik yang mengalami gangguan penglihatan atau pendengaran

sebaiknya di tempatkan di depan kelas. Dengan begitu, mata anak didik yang minus dapat melihat tulisan di papantulis dengan cukup baik. Penempatan anak didik yang mengalami ganggung pendengaran didepan akan mempermudah si anak untuk menyimak apa yang disampaikan guru. (Djamarah; 2002:178)

Pengaturan tempat duduk sebenarnya akan berhubungan dengan permasalahan siswa sebagai individu dengan perbedaan pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis. Tetapi di dalam perbedaan dari ketiga aspek itu ada juga terselip persamaannya, persamaan dan perbedaan dimaksud adalah :

a. Persamaan dan perbedaan dalam kecerdasan (inteligensi)
b. Persamaan dan perbedaan dalam kecakapan
c. Persamaan dan perbedaan dalam hasil belajar
d. Persamaan dan perbedaan dalam bakat
e. Persamaan dan perbedaan dalam sikap
f. Persamaan dan perbedaan dalam kebiasaan
g. Persamaan dan perbedaan dalam pengetahuan /pengalaman
h. Persamaan dan perbedaan dalam ciri-ciri jasmaniah
i. Persamaan dan perbedaan dalam minat
j. Persamaan dan perbedaan dalam cita-cita
k. Persamaan dan perbedaan dalam kebutuhan
l. Persamaan dan perbedaan dalam kepribadian
m. Persamaan dan perbedaan dalam pola-pola dan tempo perkembangan
n. Persamaan dan perbedaan dalam latar belakang lingkungan

Berbagai persamaan dan perbedaan kepribadian siswa diatas, berguna dalam membantu usaha pengaturan kelas. Terutaman berhubungan dengan masalah bagaimana pola pengelompokan siswa guna menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif, sehingga kegiatan belajar yang penuh kesenangan dan bergairah dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama. (Djamarah, 2002:231)

Daftar Rujukan

Alwisol, 2004.*Psikologi Kepribadian,* Penerbit UMM Press

Anshory Ichsan AM., 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif Kreatif efektif dan Menyenangkan Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Kecakapan Hidup*. Disertasi Universitas Negeri Malang.

Aini, Syahrul & Saleh. 2004. *Teknologi Informasi dan Pembelajaran.* Digital Journal Al-Manar, Edisi I.

Ali, Mohammad. 2009. *Pembelajaran Untuk Pembangunan Nasional, Menuju Bangsa Indonesia Yang Mandiri dan Berdaya Saing Tinggi.* Bandung: PT Imperial Bhakti.

Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Bahrissalim & Abdul Haris. 2010. *Modul Strategi dan Model-Model PAIKEM*. Kementerian Agama RI

Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan*

Humor. Jakarta Bumi Aksara.

Depdiknas, 2006.*Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tahun 2006*.Jakarta

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004.* Puskur. Kerangka Dasar. Jakarta.

Degeng, I Nyoman S., 1997.*Strategi pembelajaran Mengorganisasikan Isi Dengan Model Elaborasi*.Penerbit IKIP Malang dengan Biro Penerbitan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Jakarta.

Djamarah Syaiful Bahri, dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar I*. Jakarta :Rineka Cipta,

Djamarah Syaiful Bahri. 2002. Guru dan Anak didik dalam Interaksi Edukatif, Jakarta : Rineka Cipta. Pelatihan Jakarta.

Faridah Hamid dan Bahrissalim, 2013. *Pembelajaran Aktif inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).* Australia's Education Partnership with Indonesia School System and Quality (SSQ).

Freiberg, H. Jerome, and Driscoll, Amy. 1992. *Universal Teaching Strategies'* Needham Heights, AM:Allyn and Bacon.

Fraire, P., 1999. *Politik Pendidikan Kebudayaan, Kekuasaan dan Pembebasan*. (Agung Prihantoro dan Fuad Arif Fudiyartanto Penerjermah) Pustaka Pelajar. Yokyakarta.

Haryoko, Sapto. 2007. *Pembelajaran Berbasis Kontekstual.* Direktorat Pendidikan Pertama Konsultan Direktorat PLP. Jakarta.

Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi

Aksara.
http://ariraniparwati.blogspot.com/2013/03/pergeseran-peran-guru-dari-pembelajaran.html
http://romisatriawahono.net/2008/01/24/memilih-sistem-e-learning-berbasis-open-source/
http://subliyanto.blogspot.com/2012/02/gaya-mengajar-guru - profesional.html
Index.php/JD/ article/download/464/94/2010/
Jacopsen, A dkk. 2009. *Metods For Teaching*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
Kardi, S., dan Nur. 2000. *Guruan Langsung*. Surabaya: Unesa. Surabaya
Kemendiknas.2002. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan hidup (life skill) Melalui Pendekatan Broad.Based Education (Draf). Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.*
Kemendiknas.2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tahun 2006.*Jakarta.
Margaret, dkk., 1996. *Dinamic of Effective Teaching.*Whit Plains New York:
Masitah dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran.* Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
Mansoer, Oesman, KH., 2005. *Peninglkatan Mutu Pendidikan melalui Pengembangan Guru Sebagai Profesi.*Ministry of National Educationa.Directorate General of Primary and Secondary Education, Jakarta.
Mustaji. 2011.*Pemanfaatan Multi Media untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Makalah: disampaikan dalam Seminar AKAL Interaktif, Gramedia Exspo Surabaya

tanggal 29 Januari 2011.

Munir. 2010.*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV Citra media,)

Najid, M., 2003.*PAKEM*.Materi Pelatihan TOT-MBE-USAID

Napitupulu, P. Washington. 1998. *Visi dan Tatanan Berfikir di Alam Pembelajaran Memasuki Abad ke 21*. Jakarta: Balai Pustaka.

Nurhadi, Burhan Yasin dan Agus Gerrad Sinduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi KBK*. Malang: UM Press.

Porter, Bobbi De.,& Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning*. Bnadung; Mizan diterjemahkan oleh Alwiyah A., dari Quantum Lerning: Unleashing The Genius in You. 1992, New York: Deli Publishing.

Prawiradilaga, Dewi Salma & Siregar, Eveline. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan.* Prenada. Jakarta.

Raka Joni, T., 1993. *Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif*, Dalam Conny R.Setiawan dan T. Raka Joni (Editor). Pendekatan Pembelajaran:acuan konseptual pengelolaan kegiatan pembelajaran di sekolah, Jakarta: Konsorsium Ilmu Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan

danm Kebudayaan.

Raka Joni, T., 1983.*Cara Belajar Siswa Aktif.* Wawasan Kependidikan dan Pembaharuan Pendidikan Guuru, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan IKIP Malang.

Rahyubi, Heri. 2012.*Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik.* Bandung: Nusa Media.

Repi, Rudi., 1992. *Keterampilan Proses dalam Kegiatan Belajar Mengajar.*Pendidikan dalam Berbagai Perspektif Kumpulan Artikel tentang Pendidikan dalam "Komunikasi" IKIP Malang.Fraire, P., 1999. *Politik Pendidikan Kebudayaan, Kekuasaan dan Pembebasan*. (Agung Prihantoro dan Fuad Arif Fudiyartanto Penerjermah) Pustaka Pelajar. Yokyakarta.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Samani Muchlas. 2007. *Menggagas Pendidikan Bermakna Integrasi Life Skill-KBK-MBS.* SIC. Surabaya.

Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning, Theory, Research, and Practce*. London: Allyn Bacon.

Solso, R. L. 1991. *Cognitif Psychology*. Boston: Allyn and Bacon Longman

Soebahar, Abd. Halim. 2009. *Pembelajaran Islam dan Trend Masa Depan*. Jember: Pena Salsabila.

Sudjana, Nana &Rivai, Ahmad. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sutanta, Edhy. *Konsep dan Implementasi E-Learning*, dalam www.amicom.ac.id/research/

Slameto. 1993. *Proses Belajar Mengajar Dalam Proses Kredit Semester SKS*. (Jakarta: Bumi

Syafaruddin. 2008.*Efektivias Kebijakan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Malang: IKIP Malang,)

Taniredja, Tukiran dan Efi Miftah Faridli, Harmianto, Sri. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: ALFABETA.

Thobroni, Muhammad &Mustofa, Arif. 2011. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tim Penyusun. 2009. *Pengantar Studi Islam*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Orogresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek.* Jakarta : Prestasi Pustaka,

Wina Sanjaya,. *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi,* Kencana 2005

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenamedia Group

Welton, David A., and Mallan,, John T. 1996 *Children and Their World:Strategies for Teaching Sosial Studies: (Fifth Edition).* Boston: Hougton Miffin Company.

Wahyudi, 2003. *Pembelajaran Aktif, Kreatif , dan Menyenagkan.* Materi Pelatihan TOT-MBE-USAID.

Tentang Penulis

Dr. Mashudi, S.Ag., M.Pd. lahir pada tanggal 18 September 1972 di desa Sukorejo, Kecamatan Karangbinangun, Kabupaten Lamongan, Propinsi JawaTimur. Putra pertama dari keempat bersaudara yang dilahirkan dari pasangan bapak Matalik dan Ibu Kastumah (almarhumah).

Pendidikan Dasar ditempuh di MI Miftahul Huda Sukorejo Karangbinangun Lamongan tamat tahun 1986 setelah tamat MI melanjutkan ke MTsN di Denanyar Jombang sambil belajar di pesantren Mambaul Maarif Denanyar Jombang dan tamat pada tahun 1989 MAN ditempuh di Madarasah Aliyah Negeri Malang 1 Malang sambil belajar di pondok pesantren Miftahul Huda Gading Kasri Malang tamat tahun 1992.

Pendidikan berikutnya menempuh di program studi pendidikan agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN SunanAmpel di Malang sambil belajar di pondok pesantren Miftahul Huda Gading Kasri Malang tamat tahun 1997 kemudian langsung melanjutkan kependidikan strata dua (S2) di UniversitasNegeri Malang Program Studi Teknologi Pembelajaran tamat tahun 2003. pendidikan S3 (Doktor) di tempuh pada pada Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang selesai tahun 2012.

Buku yang berjudul "Teori dan Model Pembelajaran Langkah Sukses Pembelajaran di Madrasah/ Sekolah" ini merupakan karya penulis ketiga". Sebelumnya telah terbit: *Produktif Mengembangkan*

Media dalam Belajar dan Pembelajaran, Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi dan *Membangun Kesadaran Bermedia Perspektif Pendidikan Agama Islam.* Di samping itu penulis juga aktif menulis di berbagai jurnal antara lain *Al-Adalah*: Pengelolaan, Penyampaian dan Pengorganisasian Isi Pembelajaran Dalam Variabel Pembelajaran; Kondisi Sosial dan Peran Lembaga Dalam Proses Modernisasi; *fenomena*: Strategi Pembelajaran Pengembangan Kreatifitas Padaanak Usia Dini; *al-fitrah*: Paradigma Penerapan Teknologi Pendidikan Menghadapi Abad Pengetahuan; *Jurnal IPS (Terakreditasi)* Manajemen Kurikulum Perspektif Islam, Aksiologi Sebagai Bentuk Tanggung Jawab Sosial Ilmuwan Terhadap Realitas.

Pengalaman kerja diawali menjadi guru yayasan pendidikan Islam HasyimAsyari unit kerja SMP Islam Kepanjen mulai tahun (2001-2005). Pada tahun 2005 diangkat menjadi dosen tetap (Pegawai Negeri Sipil) di jenjang S1 jurusan Tarbiyah dan Pascasarjana (S2) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jember sampai dengan sekarang. Disela-sela kesibukannya dipercara sebagai sekertaris jurusan Tarbiyah mulai tahun (2008-2013). assessor PLPG mitra IAIN Sunan Ampel Surabaya dan Instruktur PKG mitra dengan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2011-sekarang, Pengalaman lain tahun 2013 menjadi *Master TrinerMadrasah Development Center* (MDC) Jawa Timur dan bekerja sama dengan *Australia's Education Partnership with Indonesia* (AEPI) *School System Quality Component 3* (SSQ C3). Dan menjadi nara sumber seminar dan workshop tingkat regional.

Tepat pada tanggal 16 Nopember 2000 Pernikahannya dengan Lailah Jamalah, S,Ag di karuniahi tiga orang anak putra pertama bernama Moh. Nawalul Fawaid El-Haqi, putra kedua bernama Ahmad ZuhnunWazif (alm), dan putra ketiga Mohammad Ahda Dhia Danish.

Kritik dan saran dapat dialamatkan melalui *contact person* 081555629877atau via email: masstain@gmail.com

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Kyai Haji Achmad Siddiq

JEMBER – INDONESIA

TEORI & MODEL PEMBELAJARAN

Langkah Sukses Pembelajaran di Madrasah/Sekolah

Sebagai salah satu pusat kebudayaan dan peradaban , dunia pendidikan tak pernah bisa lepas dari dinamika dan perkembangan masyarakatnya. Oleh karena itu, dunia pendidikan juga perlu bersikap lentur dan adaptif terhadap perubahan. Untuk itulah sebagai sosok pembelajaran yang berdiri tegar digarda depan dalam dunia pendidikan. Pembelajar dituntuk untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Sebuah proses pembelajaran mutlak diperlukan adanya sebuah strategi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tidak berlangsung 'seadanya'. Pembelajaran haruslah berlangsung dengan terencana. Dampak instruksional dan dampak pengiringnya harus sudah dapat terproyeksikan sebelumnya. Salah satu strategi pembelajaran yang belakangan ini mencuat, dan diakui sebagai strategi pembelajaran yang inovatif serta dapat menjadi solusi atas 'kemonotonan' pembelajaran di kelas.

Salah satu prinsip pendidikan adalah prosess pembudayaan dan pemberdayaan pebelajar yang berlangsung sepanjang hayat atas dasar kasih sayang. Idealnya, teori dan model sekaligus strategi pembelajaran yang digunakan guru hendaknya disesuaikan dengan keragaman dan kemampuan pebelajar. Hal itu menunjukkan bahwa pemahaman pembelajar terhadap keragaman karakteristik, kemampuan, dan motivasi pebelajar mutal dibutuhkan.

Reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan para calon guru dan para guru saat ini yang banyak ditawari dengan aneka pilihan model pembelajaran. Juga para guru dituntut untuk memahami konsep atau teori pembelajaran sekaligus bagaimana menerapkan model dalam pembelajaran. Hal ini merupakan komponen penting yang harus diketahui oleh para pembelajar dan merupakan karya nyata jika seorang pembelajar mau dan mampu untuk mengembangkannya. Rekayas proses pembelajaran dapat di desain oleh guru (pembelajar) sedemikian rupa. karena siswa memiliki keunikan yang berbeda. Hal ini menunjukan bahwa pemahaman guru terhadap pendekatan, taktik dan model pembelajaran tidak bisa diabaikan.

STAIN JEMBER PRESS
Jl. Jum'at 94 Mangli Jember 66136
Telp. 0331-487550 Fax. 0331-427005
Email: stainjember.press87@gmail.com

ISBN 978-602-0705-25-*